



TUGAS AKHIR

JUDUL

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI WISATA KABUPATEN POLEWALI MANDAR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

OLEH:

**INAM MUSLIMIN
1286141011**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**



TUGAS AKHIR

JUDUL

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
PROMOSI WISATA KABUPATEN POLEWALI MANDAR**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

OLEH:


**INAM MUSLIMIN
1286141011**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN TUGAS AKHIR

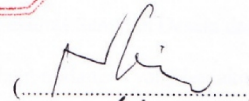
Laporan Tugas Akhir atas nama : **INAM MUSLIMIN/ NIM 1286141011**
dengan judul: “Perancangan Desain Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar” diterima oleh Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dengan SK. Nomor: 1155/UN36.21/PP/2018, tanggal 16 Juli 2018 untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar pada hari 2018.

Disetujui Oleh:
Dekan Fakultas Seni dan Desain UNM


Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP 19630121 198903 2 001

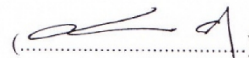
Panitia Ujian

1. Ketua Panitia
Dr.Nurlina Syahrir, M.Hum
2. Sekertaris
Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
3. Pembimbing 1
Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.
4. Pembimbing 2
Drs. Aswar, M.Ds.
5. Penguji 1
Dr. Ir. Agussalim Djirong, MT.
6. Penguji 2
Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)


(.....)

MOTTO

“Memulai Hidup Dengan Mata Terbuka”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan sebagai tugas akhir untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana desain pada prodi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni dan Desain (FSD), Universitas Negeri Makassar (UNM) dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar”. Skripsi ini saya persembahkan sebagai rasa terima kasih, sayang dan cintaku kepada Ayahanda Alm.Muslimin dan Ibunda Sudaeri, dan untuk Saudaraku Wahyudi Muslimin Mas’ud Muslimin Ilham Muslimin yang tercinta telah membiayai saya, dan atas dorongan yang telah diberikan, bimbingan, kasih sayang yang tulus, serta do’a yang tak henti-hentinya dipanjatkan kepada Allah SWT, demi kesuksesan penulis.

Penulis mengucapkan rasa syukur, terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada bapak Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds dan bapak Drs. Aswar, M.Ds. selaku pembimbing yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan motivasi, bimbingan, dan petunjuk serta saran mulai dari proses penyusunan proposal hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus penulis juga sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP., Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
3. Drs Abdul Azis Said, M.Sn Ketua Progam Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
4. Irfan Arifin S.Pd., M.Pd. dan Singara Raca yang sudah meluangkan waktunya dan bantuannya kepada penulis.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Seni dan Desain terkhusus pada prodi Desain Komunikasi Visual yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Teman-temanku angkatan 2012, terkhususnya kelas DKV 2012 yang senantiasa memberikan perhatian dan semangat kepada penulis.
7. Saudara-saudaraku yang tercinta, Angkatan 2008, 2009, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017 yang senantiasa memberikan perhatian dan semangat kepada penulis.
8. Terima Kasih juga untuk dinda Anita Karunia Selaku sebagai Illustrator yang membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir yang selalu sabar ketika saya suruh revisi :D.
9. Terima Kasih untuk Wahyudi Muslimin, Muhammad Ridwan Alimuddin, dan bapak Mustari Mula, S.Sos, MAP sebagai narasumber yang telah membantu

penulis mendapatkan data tentang wisata yang ada di Kabupaten Polewali
Mandar

10. Sahabat-sahabatku Keluarga Kerukunan Sero yang selalu setia, memberikan motivasi dan membantu penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tak bisa saya sebutkan satu persatu namanya.

Atas segala kebaikan dan ketulusan ini penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan mendoakan semoga Tuhan Yang Maha Kuasa senantiasa memberikan limpahan Anugerah dan Berkat-Nya, Amin

Makassar, 04 Juli 2018

INAM MUSLIMIN,

DAFTAR ISI

MOTTO	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Batasan Masalah	5
E. Tujuan Perancangan.....	5
F. Manfaat Perancangan.....	6

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

A. Kajian Desain yang Relevan	7
1. Pengertian Desain.....	7
2. Pendekatan Desain Komunikasi Visual	7
3. Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	8
4. Fungsi Dasar Dalam Desain Komunikasi Visual	9
5. Defenisi Judul.....	10
B. Kajian Teori	15
1. Tinjauan Umum tentang Objek Wisata	15
2. Pengertian Katalog	16
3. Tujuan Katalog.....	16
4. Fungsi Katalog	17
5. Tujuan <i>Pop-up</i>	17
6. Sejarah Singkat <i>Pop - Up</i>	19
7. Jenis - Jenis <i>Pop - Up</i>	19
a. <i>Transformation</i>	20
b. <i>Volvelles</i>	20
c. <i>Pepshow</i>	20
d. <i>Carousel</i>	20
e. <i>Box And Cylinder</i>	20
f. <i>Pull Tab</i>	20
C. Unsur dalam desain grafis.....	21

1. Garis	21
2. Bidang	21
3. Tekstur	22
4. Warna	22
5. Layout	24
6. Typografi	24
D. Wisata Mandar	27
1. Wisata Bahari	28
a. <i>Pantai Palippis</i>	29
b. <i>Sandeq Race</i>	29
c. <i>Pulau Gusung Toraja</i>	29
E. Wisata Alam	30
1. <i>Air Terjun Indorannuang</i>	30
F. Wisata Ritual	31
1. Penunggang Kuda Menari	31

BAB III ANALISIS DATA

A. Deskripsi Karya	32
B. Metode Pengumpulan Data	32
C. Jenis dan Analisis Data	33
1. Observasi	33
2. Wawancara	33
3. Dokumentasi	33
4. Data Sekunder	34
D. Identifikasi Target Audience	34
E. Analisis Desain	35
1. Analisis Objek Materi Komunikasi	35
2. Analisis Strategi Komunikasi	35
F. Konsep Desain	35
1. Konsep Visual	35
a. Bentuk	35
b. Warna	36
c. Tata Letak	37
d. Elemen Visual	38
e. Typografi	38
2. Konsep Teknis	39
a. Teknis Sajian	39
b. Teknis Perancangan	39
3. Deferensiasi	39
4. Konsep Komunikasi	40
G. Objek Komunikasi	40
1. Wisata Pantai <i>Palippis</i>	41

2. Sandeq <i>Race</i>	41
3. Pulau Gusung Toraja	41
4. Air Terjun <i>Indorannuang</i>	41
5. Penunggang Kuda Menari	42
H. Strategi Perancangan	42
1. Strategi Kreatif	42
2. Strategi Media	43
3. Pemilihan Media	43
a. Media Utama	44
b. Media Promosi	44
a) <i>X – Benner</i>	44
b) <i>Marchandise</i>	45
I. Kerangka Berfikir	48

BAB IV KONSEP DESAIN DAN PROSES KREATIF

A. Konsep Desain	47
B. Pengembangan Konsep Visual	47
1. Brainstorming (Curah Gagasan)	47
C. Konsep Visual	48
1. Bentuk	48
2. Warna	49
3. Typografi	52
D. Konsep Teknis	53
1. Teknis Sajian	53
2. Teknis Perancangan	53
E. Konsep Komunikasi	53
1. Objek Komunikasi	53
a. Wisata Pantai <i>Palippis</i>	53
b. Sandeq <i>Race</i>	54
c. Pulau Gusung Toraja	55
d. Air Terjun <i>Indorannuang</i>	55
e. Penunggang Kuda Menari	56
2. Identifikasi Target Audienc	57
3. Strategi Komunikasi Visual	57
4. Diferensiasi Visual	58
5. Proses Kreatif	58
a. Sketsa Ide Awal	58
b. Explorasi Visual	61
c. Digitalisasi	64
d. Final Desain	66
e. Layout	69

BAB V HASIL DESAIN DAN PEMBAHASAN

A. Media Utama.....	72
1. Katalog	72
B. Media Pendukung	76
1. Pin.....	76
2. X-Banner	77
3. Stiker.....	78

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA	80
-----------------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	
----------------------------	--

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Berpikir	47
Gambar 1.2 Brainstorming.....	48
Gambar 1.3. Layar Sandeq	49
Gambar 1.4. Warna Dasar	51
Gambar 1.5. Warna Huruf.....	51
Gambar 1.6. Warna Latar.....	51
Gambar 1.7. Pantai Palippis	54
Gambar 1.8. Sandeq Race	54
Gambar 1.9. Pulau Gusung Toraja	55
Gambar 1.10. Air Terjun Indo Rannuang	56
Gambar 1.11. Penunggang Kuda Menari.....	57
Gambar 1.12. Sketsa Pualu Gusung Toraja.....	58
Gambar 1.13. Sketsa Air Terjun Indorannuang	59
Gambar 1.14. Sketsa Pantai Palippis.....	59
Gambar 1.15. Sketsa Sayyang Pattuqdu	60
Gambar 1.16. Sketsa Perahu Sandeq	60
Gambar 1.17. Peta Wisata	61
Gambar 1.18. Proses Sketsa Explorasi Pulau Gusung Toraja.....	61
Gambar 1.19. Proses Sketsa Explorasi Air Terjun Indorannuag	62
Gambar 1.20. Proses Sketsa Explorasi Pantai Palippis.....	62
Gambar 1.21. Proses Sketsa Explorasi Perahu Sandeq.....	64
Gambar 1.22. Proses Sketsa Explorasi Sayyang Pattuqdu.....	64
Gambar 1.23. Proses Digitalisasi Pulau Gusung Toraja	65
Gambar 1.24. Proses Digitalisasi Air Terjun Indorannuang	65
Gambar 1.25. Proses Digitalisasi Pantai Palippis	66
Gambar 1.26. Proses Digitalisasi Perahu Sandeq	66
Gambar 1.27. Proses Digitalisasi Sayyang Pattuqdu	67
Gambar 1.28. Final Desain Pualu Gusung Toraja	67
Gambar 1.29. Final Desain Air Terjun Indorannuang	68
Gambar 1.30. Final Desain Pantai Palippis.....	68
Gambar 1.31. Final Desain Perahu Sandeq.....	69
Gambar 1.32. Final Desain Sayyang Pattuqdu	69
Gambar 1.33. Layout Halaman 1	70
Gambar 1.34. Layout Halaman 2	70
Gambar 1.35. Layout Halaman 3	71
Gambar 1.36. Layout Halaman 4	71
Gambar 1.37. Layout Halaman 5	72
Gambar 1.38. Layout Halaman 6	72
Gambar 1.39. Final Desain Sampul Depan	73
Gambar 1.40. Final Desain Sampul Belakang	74
Gambar 1.41. Final Desain Halaman1	74

Gambar 1.42. Final Desain Halaman 2	74
Gambar 1.43. Final Desain Halaman 3	75
Gambar 1.44. Final Desain Halaman 4	75
Gambar 1.45. Final Desain Halaman 5	76
Gambar 1.46. Final Desain Halaman 6	76
Gambar 1.47. Pin	76
Gambar 1.48. Stiker	77
Gambar 1.59. X-Banner	77

ABSTRAK

Inam Muslimin, 1286141011. Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. 2018. Pembimbing: (I) Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds (II) Drs. Aswar, M.Ds

Polewali Mandar memiliki potensi pariwisata yang besar, dibandingkan daerah lainnya di Sulawesi Barat. Provinsi Sulawesi Barat yang paling banyak didatangi turis mancanegara adalah Kabupaten Polewali Mandar. Identitas orang Mandar terletak pada budaya dan tradisi yang masih melekat sampai sekarang. Tapi fakta membuktikan kurangnya publikasi tentang tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar yang mengakibatkan masih banyak yang belum mengetahui lokasi tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar. . Melalui karya tugas akhir desain katalog ini, maka akan semakin banyak wisatawan lokal yang mengetahui apa saja destinasi wisata yang akan di kunjungi di Kabupaten Polewali Mandar selain wisatawan lokal Polewali Mandar juga berpotensi akan menjadi tujuan favorit destinasi wisata untuk wisatawan mancanegara di Provinsi Sulawesi Barat. Secara keseluruhan makna atau arti dari perancangan komunikasi visual promosi katalog wisata Mandar dapat diartikan sebagai proses perancangan sarana komunikasi yang bersifat visual atau yang dapat dilihat oleh mata sebagai suatu karya baru untuk memperkenalkan wisata yang ada di Mandar khususnya di Kabupaten Polewali Mandar.

Kata Kunci : Katalog, Wisata, Budaya, Ilustrasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Polewali Mandar, sebagai salah satu kabupaten yang secara administratif masuk ke dalam Provinsi Sulawesi Barat sejak tahun 2004 setelah dimekarkan dari Sulawesi Selatan. Secara geografis Kabupaten Polewali Mandar dengan ibu kota Polewali terletak antara $20^{\circ} 40' 00''$ $30^{\circ} 32' 00''$ Lintang Selatan dan $118^{\circ} 40' 27''$ $119^{\circ} 32' 27''$ Bujur Timur yang berbatasan dengan Kabupaten Mamasa di sebelah Utara. Dan Kabupaten Pinrang Sulawesi Selatan di sebelah Timur. Batas sebelah Selatan dan Barat masing-masing Selat Makassar dan Kabupaten Majene. Luas wilayah 2.022.30 Km dan dihuni sekitar 367.761 jiwa membuat kabupten berjuluk *Tipalayo* ini sarat dengan setumpuk kekayaan sumber daya alam melimpah dan sumber daya manusia yang mampu sebagai panutan kehidupan sosial kebudayaan masyarakatnya. Dengan hamparan sawah dan lautan yang luas menjadi bukti nyata kekayaan alam yang tiada tandingannya dibandingkan dengan daerah lain di Sulawesi Barat. Dan di antara potensi-potensi yang berupa kekayaan tersebut adalah, kekayaan alam maritim dan kekayaan alam pedalaman lengkap dengan kekhasan kehidupan sosial kebudayaan masyarakat yang berdiam di pesisiran dan di pedalaman. Membuat kabupaten Polewali Mandar sebagai Kabupaten agraris dan maritim sangat layak

diperhitungkan untuk dimasukkan dalam agenda kunjungan kepariwisataan bagi setiap wisatawan.

Selain kekayaan wisata agraris atau pedalaman dan maritim tersebut, Kabupaten Polewali Mandar juga kaya dengan kekuatan potensi wisata ritual, wisata agro, wisata sosial, arkeologi, dan wisata kuliner yang memiliki ciri dan kekhasan tersendiri. Belum lagi pola dan desain arsitektur serta beragam kesenian tradisional khas Kabupaten Polewali Mandar. Kesemuanya itu dapat diamati dalam beberapa agenda event seni budaya di tanah *tipalayo* ini. Berkunjung ke Polewali Mandar adalah sama saja berkunjung ke sebuah daerah dengan beragam tawaran keindahan *eksotik* dan yang khas dari kebudayaan peninggalan sejarah peradaban tanah Mandar, hingga kini masih sangat mudah untuk ditemukan. Sekaligus membutuhkan sentuhan tangan para *investor* yang siap untuk mengeksplorasi kekayaan khasanah kebudayaan dan keindahan alam Kabupaten Polewali Mandar ini, sebagai satu-satunya Kabupaten yang terdepan dalam kebudayaan dan kepariwisataan dengan jumlah kunjungan yang tinggi ketimbang Kabupaten lain di Provinsi Sulawesi Barat ini. Dan dengan senyum ramah segenap warga masyarakat Polewali Mandar siap setiap saat menyapa dan berjabat erat mesra serta melayani pendatang di Kabupaten Polewali Mandar. (Profil Kebudayaan, Pariwisata, Polewali , Mandar, 2011:20)

Polewali Mandar memiliki potensi pariwisata yang besar, dibandingkan daerah lainnya di Sulawesi Barat. Provinsi Sulawesi Barat yang paling banyak didatangi turis mancanegara adalah Kabupaten Polewali Mandar. Identitas orang

Mandar terletak pada budaya dan tradisi yang masih melekat sampai sekarang. Budaya dan tradisi yang begitu kental sesuai dengan kondisi masyarakatnya yang ada di pegunungan dan di pesisir pantai. Beberapa tradisi yang masih melekat dan masih dipertahankan bahkan dijadikan sebagai ikon pariwisata adalah *Saeyyang Pattuqduq* atau jika di Indonesiakan disebut kuda menari. Tradisi *Saeyyang Pattuqduq* merupakan tradisi masyarakat Mandar ketika anak-anak mereka sudah *khatam* membaca Al-Qur'an, mereka di arak keliling kampung dengan menggunakan pakain adat Mandar jika perempuan dan laki-laki menggunakan sorban.

Selain *Saeyyang Pattuqduq* orang Mandar juga terkenal dengan Perahu *Sandeq*, perahu yang didaulat sebagai perahu tercepat di dunia yang sudah *go international*. Pelayaran Perahu *Sandeq* sudah menembus Eropa. Seperti waktu *Festival Brest* di Prancis, di mana *Festival Brest* Prancis merupakan *event* perahu layar dan *Sandeq* menjadi tamu kehormatan pada *event* tersebut. Masih banyak identitas orang Mandar seperti pada alat musik *kecapi* atau sering di sebut *pakkacaping*, alat musik *rebana*, *keke*, *calong* dan lain sebagainya. Dari sekian objek wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar ini tersebar di berbagai kecamatan dan terlihat sangat indah dan memiliki keunikan dan sejarah tersendiri. Banyaknya objek wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar masih kurang masyarakat umum yang mengetahui termasuk masyarakat lokal dari Kabupaten Polewali Mandar ini (Tanah *Malaqbi*).

Pada tahun 2016 ada salah satu *event* budaya yang dilaksanakan oleh Pemerintah Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar yaitu, PIFAF (Polewali Mandar International *Folk & Art Festival*) di *event* tersebut ada 7 Negara yang ikut berpartisipasi yaitu Malaysia, Korea Selatan, Jepang, Rusia, Skotlandia, India dan Slovakia dan pada tahun 2017 kembali dilaksanakan untuk kedua kalinya. Semua itu adalah identitas orang Mandar dari sisi budaya dan tradisinya. Untuk lebih memperjelas identitas orang Mandar bukan hanya pada bentuk alat musik, tradisi dan budaya, di perlukan identitas yang lebih berkembang lagi yang sesuai dengan kemajuan zaman seperti sekarang ini. Tapi fakta membuktikan kurangnya publikasi tentang tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar yang mengakibatkan masih banyak yang belum mengetahui lokasi tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar. Melalui karya tugas akhir desain katalog ini, maka akan semakin banyak wisatawan lokal yang mengetahui apa saja destinasi wisata yang akan di kunjungi di Kabupaten Polewali Mandar selain wisatawan lokal Polewali Mandar juga berpotensi akan menjadi tujuan favorit destinasi wisata untuk wisatawan mancanegara di Provinsi Sulawesi Barat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya bahwa kurangnya informasi mengenai tempat wisata yang ada di Mandar khususnya di Kabupaten Polewali Mandar maka dapat di identifikasikan sebagai berikut: Komunikasi visual apa yang cocok diterapkan supaya masyarakat Kabupaten Polewali Mandar dan para wisatawan mancanegara mengetahui bahwa di daerah itu ada tempat yang dijadikan sebagai tempat wisata.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya bahwa kurangnya informasi mengenai tempat wisata yang ada di Mandar khususnya di Kabupaten Polewali Mandar maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut bagaimana merancang desain komunikasi visual yang tepat untuk mendukung tempat-tempat wisata yang ada di Mandar ?

D. Tujuan Perancangan

Semoga dengan adanya Perancangan komunikasi visual yaitu mempromosikan wisata Kabupaten Polewali Mandar, berharap mampu menjadikan Kabupaten Polewai Mandar menjadi ikon pariwisata di Provinsi Sulawesi Barat, dengan adanya promosi wisata ini masyarakat Polewali Mandar akan dengan mudah menemukan tempat dan memilih lokasi wisata yang ingin dikunjungi.

E. Batasan Masalah

Agar perancangan pada produksi ini lebih terarah dan lebih optimal, maka perancangan promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar membatasi masalah dan memfokuskan diri merancang media promosi wisata yang terdapat di Kabupaten Polewali Mandar. Di dalam katalog wisata ini hanya berisi tentang beberapa gambaran objek wisata yang menjadi ikon/khas yang terdapat di Kabupaten Polewali Mandar.

F. Manfaat Perancangan

a. Manfaat Secara Akademik

Sebagai bahan rujukan untuk dijadikan materi penelitian selanjutnya dan bagi Lembaga (Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM), menjadi media pengembang akademik khususnya pada bidang *Layout*.

b. Masyarakat

Manfaat perancangan komunikasi visual promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar bagi masyarakat yaitu, menjadi salah satu pilihan referensi destinasi wisata di Kabupaten Polewali Mandar.

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

A. Kajian Desain yang Relevan

1. Metode Perancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini yaitu :

a. Pembuatan Model

Pembuatan sistem aplikasi web service sistem pemesanan barang ini menggunakan struktur model waterfall dengan beberapa tahapan aktifitas yang terstruktur dimana dari tiap-tiap tahapan akan dicapai hasil yang maksimal guna menunjang pembuatan aplikasi sistem yang baik (Rumbaugh, J. dkk, 1991).

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan antara lain analisa dan definisi kebutuhan sistem, desain sistem, implementasi sistem yang akan dijelaskan pada bagian Prosedur Penelitian, sedang untuk tahapan uji sistem akan dijelaskan pada bagian Evaluasi.

b. Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan pembuatan sistem aplikasi web service ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Menganalisa dan mendefinisikan kebutuhan sistem. Tahapan ini dimaksudkan agar kita mengetahui tentang apa yang perlu dipelajari,

serta data-data pendukung apa saja yang diperlukan dalam membangun aplikasi web service sistem pemesanan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini adalah studi literatur dan survey.

2. Desain sistem

Pembuatan desain sistem dari aplikasi web service sistem pemesanan pada tahapan ini meliputi beberapa langkah, diantaranya pembuatan :

- Sistem Flow
- Hierarchy Chart
- Desain skema sistem web service
- Desain database dan ER Diagram

c. Evaluasi

Pengujian terhadap sistem yang telah dibuat untuk menentukan validasinya. Tahapan-tahapan pengujian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba dan Subyek Coba

Pengujian sistem dilakukan secara uji perseorangan dengan harapan masukan-masukan terhadap sistem, pencarian kesalahan terhadap aplikasi sistem yang telah dibuat penting guna proses perbaikan aplikasi pada akhirnya.

2. Jenis data dan Instrumen Pengumpul Data

Pelaksanaan wawancara langsung diperlukan untuk memperoleh pemahaman tentang apa yang diinginkan user.

3. Analisis Hasil Uji Coba

Proses analisis hasil dilakukan untuk menentukan kelayakan sistem.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Desain

Secara etimologi kata desain berasal dari kata *design* (Itali) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *school of design* tahun 1836. Makna baru tersebut makna baru tersebut dalam praktik kerap kali semkna dengan kata *craft*, kemudian atas jasa Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad ke-19, kata “desain” de beri bobot sebagai *art and craft* yaitu paduan antara seni dan keterampilan (Sarcahi dan Sunarya, 2002 : 2). Di awal perkembangannya, istilah desain masih berbaur dengan seni dan kriya. Dari pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa perkembangan desain dari zaman purba hingga zaman modern dalam prosesnya selalu berkaitan dengan desain dan kriya. (Kusuma, 2013:5)

2. Pendekatan Desain Komunikasi Visual

Pengembangan desain pembelajaran dipengaruhi oleh prosedur-prosedur desain pembelajaran, namun prinsip-prinsip umumnya berasal dari aspek-aspek komunikasi disamping proses belajar. Perkembangannya selain dipengaruhi oleh teori komunikasi juga oleh teori-teori proses auditori dan visual, proses berpikir visual, dan estetika. Teori berfikir sangat berguna dalam pengembangan materi

pembelajaran terutama dalam mencari ide untuk perlakuan visual. Berfikir visual merupakan reaksi internal. Berfikir visual ini meliputi lebih banyak manipulasi bayangan mental dan asosiasi sensor dan emosi daripada tahap berpikir yang lain, dimana berfikir visual merupakan kegiatan fikiran kiasan dan dibawah sadar. Berfikir visual menuntut kemampuan mengorganisasi bayangan sekitar unsur-unsur visual digunakan untuk membuat pernyataan visual yang memberikan dampak besar terhadap proses belajar orang pada semua usia. Aplikasi teori belajar visual berfokus pada perancangan visual yang merupakan bagian penting dalam berbagai tipe pembelajaran yang menggunakan media, dengan menerapkan prinsip-prinsip estetika dalam perancangan visual (pengaturan, keseimbangan, dan kesatuan). Sementara itu, prinsip komunikasi visual juga memberi arah yang mendasar dalam pengembangan materi pembelajaran. Prinsip-prinsip ini digunakan sebagai panduan dalam merancang dan mengedit grafik, baik statis maupun dinamis atau animasi (lihat Seels, 1993).

3. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko (2008:23), desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreasi, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengelola elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, dan *layout*. Semuanya itu dilakukan guna menampilkan pesan secara visual, *audio* dan *audio* visual kepada target sasaran yang di tuju. Desain komunikasi visual salah satu bagian dari seni

terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreativitasnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal, dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetik, estetis, dan komunikatif.

4. Fungsi Dasar dalam Desain Komunikasi Visual

Ada 3 fungsi dasar dalam desain komunikasi visual, menurut (Cenadi, 1999:4) yaitu:

- 1). Desain komunikasi visual sebagai identifikasi adalah sebagai sarana identifikasi, yaitu dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda atau produk, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk itu dan mudah dikenali baik oleh produsen maupun konsumen.
- 2). Desain komunikasi visual sebagai sarana informasi dan instruksi, yaitu bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk arah, posisi, dan skala, contohnya peta, diagram, simbol dan petunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang, waktu dan tempat yang tepat, dan dalam bentuk yang dapat dimengerti, serta dapat dipresentasikan secara logis dan konsisten.

- 3). Desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi, yaitu untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian secara visual, dan membuat pesan tersebut dapat diingat contohnya poster. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai makna dan mengesankan. (Kusuma, 2013:6-7)

5. Defenisi Judul

1). Perancangan

Berasal dari kata dasar rancang yang berarti disain, kerangka, atau bentuk. Sedangkan kata perancangan sendiri mempunyai makna proses, cara atau pembuatan (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2007:927)

2). Komunikasi

Istilah komunikasi dalam kehidupan sehari-hari dapat menyangkut banyak hal. di antaranya:

- a. Bahasa, misalnya komunikasi yang dilakukan dengan Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Bahasa Indonesia Atau bahasa lainnya.
- b. *Verbal*, atau secara lisan yaitu komunikasi yang dilakukan dengan cara berbicara kepada satu sama lain.
- c. Diskusi, bisa menjadi salah satu cara mengkomunikasikan pikiran kedua belah pihak.
- d. Media massa, komunikasi juga merupakan sesuatu yang sering di hubungkan dengan media massa (media yang di sampaikan kepada orang banyak),

seperti koran, majalah, radio dan TV sebagai sarana komunikasi massa. Bahkan akhir-akhir ini, teknologi komputer disebut juga “teknologi komunikasi dan informasi”, misalnya lewat sarana Internet, telepon seluler, dan satelit komunikasi.

- e. Kode/*Morse/Semaphore* dan lain-lain pada masa lalu komunikasi sering menggunakan kode, *morse, semaphore*, tanda jejak dan tanda lalu lintas.
- f. *Body Language*, melalui bahasa tubuh, seseorang dapat mengomunikasikan maksudnya termasuk melalui senyuman, kedipan mata, lambaian tangan, anggukan kepala, serta interaksi *non verbal* lainnya.
- g. Tulisan, tidak ketinggalan alat yang saat ini sangat dominan adalah tulisan. Ada berbagai macam tulisan mulai dari berbagai bentuk surat hingga *grafiti* di tembok atau di jalanan. Jadi dalam konteks rana Desain Komunikasi Visual Komunikasi Adalah Ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun sarana untuk menyampaikan pesan. (Kusrianto, *pengantar desain komunikasi Visual* 2007:3,12)

3). Visual

Kemampuan untuk menerjemahkan apa yang dilihat oleh mata yaitu, jatuhnya cahaya yang masuk ke retina mata. (Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan Studio Diskom, *Irama Visual* 2007:69)

4). Promosi

Promosi merupakan salah satu kegiatan pemasaran yang penting bagi perusahaan dalam upaya mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan serta meningkatkan kualitas penjualan untuk meningkatkan kegiatan pemasaran dalam hal memasarkan barang atau jasa dari suatu perusahaan promosi adalah segala bentuk komunikasi yang di gunakan untuk menginformasikan (*to inform*), membujuk (*to persuade*), atau mengingatkan seseorang tentang produk yang dihasilkan organisasi, atau pun individu. (Simamora, 2003:285).

5). Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Dalam Undang-undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata. (Pariwisata dan Ekowisata, 2014:15)

6). Mandar

Mandar nama salah satu suku besar di Sulawesi, selain Bugis, Makassar dan Toraja. Terletak di pesisir barat pulau Sulawesi atau pesisir Utara Propinsi Sulawesi Selatan. Secara umum, Mandar dapat dibedakan menjadi dua pengertian, yaitu Mandar sebagai sebuah nama bahasa dan Mandar sebagai istilah lain untuk menyebut persekutuan beberapa kerajaan kecil. Mandar sebagai salah satu suku terbesar di Pulau Sulawesi yang populasi terbesarnya ada di wilayah Provinsi Sulawesi Barat, merupakan pendudukan

asli dari Provinsi yang berjudul *Malaqbiq*. Muhammad Ridwan Alimuddin, Alam, Budaya, Manusia, 2011: 7 menyebutkan bahwa: Sejak abad XVI di kawasan ini terdapat tujuh kerajaan yang bersatu dalam satu organisasi ketatanegaraan yang berbentuk *federasi* yang dinamakan *Pitu baqbana binanga* (*Balanipa, Sendana, Pamboang, Banggae, Tappalang, Mamuju, dan Binuang*). Untuk kepentingan strategis, tujuh kerajaan yang terletak di Pantai, mengadakan perserikatan yang lebih luas yaitu membentuk *konfederasi* dengan tujuh kerajaan yang terdapat di pegunungan, yang juga terikat dalam satu *federasi* yaitu *Pitu ulunna salu* (*Rantebulahang, Aralle, Tabulahang, Mambi, Matangnga, Tabang dan Bambang*).

Konfederasi antar dua persekutuan tersebut dinamakan '*Pitu baqbana binanga pitu ulunna salu*', yang berarti 'tujuh kerajaan di pantai, tujuh kerajaan di pegunungan'. Mungkin disebabkan faktor dominasi politik berada di tangan empat kerajaan (*Balanipa, Sendana, Banggae, dan Pamboang*) yang menggunakan bahasa Mandar, lebih banyak penduduknya, dan menjadi gerbang hubungan dengan dunia luar, *konfederasi* tersebut lebih di kenal dengan kata Mandar. Terkhususnya lagi pada Kerajaan Balanipa, yang di tuakan di antara empat belas kerajaan, berada di sebuah tempat yang bernama Mandar.

Bila dikaitkan dengan unsur-unsur kerajaan di *konfederasi* maka *Balanipa, Binuang, Tabulaha, Aralle, Mambi, Bambang, Rantebulahan, Matangnga, dan Tabang* tergabung di *Onder Afdeling Polewali*, *Sendana, Banggae dan Pamboang* di *Onder Afdeling Majene*, dan *Tappalang* dan Mamuju di *Onder Afdeling Mamuju*. Pada masa perang kemerdekaan, ada beberapa kejadian penting yang menjadi penanda bahwa di *Onder Afdeling Polewali* juga berlangsung perlawanan sengit ke penjajah. Seperti perlawanan *Ammana Pattolawali* (makamnya di Kecamatan Alu) dan *Ammana Wewang* (makamnya di Kecamatan Limboro),

dan perlawanan Andi Depu, salah seorang *maraqdia* Balanipa. Salah satu peristiwa penting yang menjadi sejarah kelam di Mandar adalah pembantaian di Galung Lombok (Kecamatan Tinambung) oleh Pasukan *Westerling*, yang menjadi bagian dari Peristiwa Korban 40.000 jiwa. Ke empat *onder afdeling* di atas masuk ke dalam *Swatantra* Mandar yang di bentuk berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 34 Tahun 1952 dan Nomor 2 Tahun 1953. Kemudian, berdasarkan UU Nomor 29 Tahun 1959, status kerajaan dihapuskan atau kawasan *onder afdeling* menjadi kabupaten daerah tingkat II. Maka terbentuklah Kabupaten Polewali Mamasa (gabungan *Onder afdeling* Polewali dan Mamasa), Kabupaten Majene, dan Kabupaten Mamuju. Ketiganya masuk wilayah *administratif* Provinsi Sulawesi Selatan. (Alimuddin, *Alam, Budaya, Manusia*, 2011: 7)

kesimpulan :

Secara keseluruhan makna atau arti dari perancangan komunikasi visual promosi katalog wisata Mandar dapat diartikan sebagai proses perancangan sarana komunikasi yang bersifat visual atau yang dapat dilihat oleh mata sebagai suatu karya baru untuk memperkenalkan wisata yang ada di Mandar khususnya di Kabupaten Polewali Mandar.

6. Tinjauan Umum tentang Objek Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Dalam Undang-undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata. (Pariwisata dan Ekowisata. 2014:15). Wisata terbagi menjadi 3 bagian yang sangat penting yaitu:

a). Destinasi wisata

Pengertian Destinasi wisata menurut Daryanto (1997:167) dalam kamus Bahasa Indonesia lengkap destinasi diartikan sebagai "tempat tujuan atau daerah tujuan wisata"

b). Tentang peta wisata

Ada beberapa referensi bagaimana cara membuat peta wisata yang menarik.

1). Peta wisata interaktif

Peta interaktif atau Peta digital merupakan salah satu peta yang dibuat dalam bentuk digital dimana semua area yang di dalam peta tersebut mampu dilihat dengan menggunakan teknologi komputer dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

2). Peta wisata *pop-up*

Peta *pop-up* adalah sebuah bentuk peta yang mempunyai unsur interaktif yang dikerjakan secara manual dimana ketika menggunakan tehnik *pop-up* tersebut, peta akan membentuk 3 dimensi.

3). Konsep peta wisata

Konsep peta wisata yang akan penulis rancang ialah peta yang berbentuk *pop-up*, peta tersebut dalam bentuk katalog yang terlipat sehingga ketika dibuka peta tersebut akan otomatis berbentuk 3 dimensi.

7. Pengertian Katalog

Katalog berasal dari bahasa Indonesia berasal dari kata *catalog* dalam bahasa *Belanda*, serta *Catalogue* dari bahasa *Inggris*. Istilah katalog itu sendiri berasal dari *frase Yunani katalogos*. Kata bermakna sarana atau menurut, sedangkan *logos* memiliki berbagai arti seperti kata, susunan, alasan dan nalar. Jadi katalog dari segi kata bermakna sebuah karya dengan isinya disusun menurut cara yang masuk akal. Beberapa definisi katalog menurut ilmu perpustakaan dapat disebutkan sebagai berikut :

- a. Katalog berarti daftar berbagai jenis koleksi perpustakaan yang disusun menurut sistem tertentu. (Fathmi, 2004:6)
- b. Katalog perpustakaan adalah daftar buku atau koleksi pustaka dalam suatu perpustakaan atau dalam suatu koleksi. (Basuki, 1991:316)

8. Tujuan Katalog

Menurut Sulistyono-Basuki (1991:317) tujuan dari Katalog adalah sebagai berikut:

1. Memungkinkan seorang menemukan sebuah buku yang diketahui pengarangnya, judulnya atau subjeknya.
2. Menunjukkan buku yang dimiliki perpustakaan oleh pengarang tertentu, berdasarkan subjek tertentu dan dalam jenis literatur tertentu.

9. Fungsi Katalog

1. Memudahkan *user* dalam *retrieval* bahan pustaka yang dibutuhkan berdasarkan informasi yang mereka ketahui, bisa berupa judul, pengarang, maupun berdasarkan bidang ilmu yang di perlukan.
2. Untuk menunjukkan apakah Perpustakaan memiliki buku yang dikarang oleh pengarang tertentu, mengenai subjek tertentu dan dalam bentuk tertentu.
3. Sebagai wakil ringkas dari bahan pustaka yang dimiliki perpustakaan.

10. Pengertian *pop-up*

Pop-up berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan buku *pop-up* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas yang bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku (Robet,15 Agustus 2012).

Buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *pop-up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti mejadi bagian dari hal yang

menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut (Sabuda, 15 Agustus 2012).

Pop-up dapat membuat pembaca tertarik dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya. Buku *pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga lebih jelas dan menarik. Tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi yang membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik setiap halaman. Cara visualisasi ini, kesan nyata yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

Dari berbagai penjelasan mengenai pengertian buku *pop-up* dapat disimpulkan bahwa, buku *pop-up* adalah buku dengan gaya yang memberikan hiburan melalui gambar ilustrasinya, yang bisa berubah, bergerak atau pun timbul pada halaman kertasnya. Tampilan buku *pop-up* sangat menarik karena mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak kinetik. Kumpulan potongan-potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti gerakan dari elemen gambar dengan cara membuka atau menarik halaman, sehingga dapat terbentuk sesuai dengan benda aslinya serta bertujuan untuk memberikan tampilan visual lebih menarik pada sebuah cerita.

11. Sejarah singkat *pop-up*

Penggunaan buku seperti ini bermula pada abad ke-13, Pada masa itu teknik ini di sebut *movable book* (buku bergerak), dengan melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar atau objek atau beberapa bagian pada kertas tampak bergerak, memiliki bentuk atau dimensi. Pada awalnya pula *movable book* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Hal tersebut berlangsung selama berabad-abad lamanya, hingga pada tahun 1765, penerbit Robert Sayer memproduksi *lift the flap book* sebagai media hiburan baik anak-anak maupun dewasa.

12. Jenis-jenis *pop-up*

Jenis teknik *pop-up* jika di lihat secara keseluruhan, buku *pop-up* tidak jauh berbeda dengan buku-buku lainnya. Hanya saja, pada setiap pembuatan buku *pop-up* desainer haruslah memiliki keterampilan khusus. Sama seperti buku lainnya, pembuatan buku diawali dengan penentuan konsep dan jalan cerita. Selanjutnya menentukan teknik-teknik yang dipakai dalam membuat bentuk *pop-up* tersebut. Menurut Sabuda dalam *Frequently Asked Question, Creative Question* (Sabuda, 15 Agustus 2012) teknik *pop-up* ada berbagai macam antara lain, adalah teknik *transformation*, *peepshow*, *flaps*, *pull-tabs*, *pull-downs* dan sebagainya, berikut ini adalah macam-macam teknik *pop-up*.

a. *Transformations*

Transformations adalah tampilan bentuk pop-up yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara *vertikal*. Apabila menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat diubah ke bentuk yang berbeda.

b. *Volvelles*

Volvelles adalah tampilan bentuk *pop-up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.

c. *Peepshow*

Peepshow atau juga disebut *terowongan buku*, tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang di tempatkan atau disusun bertumpuk menjadi satu di belakang kertas yang lain, menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif, seperti melihat ke dalam sebuah terowongan.

d. *Carousel*

Carousel didukung dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagainya jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Hal ini menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga menyajikan bentuk nyata.

e. Box and cylinder

Box and cylinder atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika buku dibuka.

f. Pull tab

Pull tab atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, *anjung* duduk, *robot* bergerak, dan lain sebagainya.

13. Unsur Dalam Desain Grafis

Dalam desain grafis terdapat beberapa unsur, diantaranya

a) Garis

Dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas suatu bidang atau warna. Berfungsi sebagai pemisah elemen garis yang satu dengan yang lainnya dalam satu bidang halaman, memisahkan antara dua bagian publikasi yang dibedakan/ditentukan.

b) Bidang

Unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar, terjadi karena adanya batasan sebuah (garis), batasan yang dibedakan oleh warna, atau adanya arsiran.

c) Ruang

Pembagian bidang atau jarak antara objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna, mengarah pada perwujudan tiga dimensi. Dalam desain dikenal istilah ruang kosong, berfungsi sebagai jeda bagi mata untuk istirahat sejenak agar tidak lelah.

d) Tekstur

Nilai raba suatu permukaan; seperti kasar, mengkilap, pudar, kusam.

e) Warna

Secara objektif atau fisik, warna adalah cahaya yang dipancarkan. Sementara secara subjektif atau psikologis, warna adalah sebagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005). Menurut Russel dan Verrill (1986) dalam Permana, warna khususnya dalam produk visual iklan dapat digunakan demi beberapa alasan, yaitu;

1. Warna merupakan alat untuk dapat menarik perhatian.
2. Beberapa produk akan menjadi lebih realistis, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
3. Dapat memperhatikan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu di dalam karya desain.
4. Warna dapat memperlihatkan suatu kesan tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.

Warna memiliki efek psikologis dan dapat mempengaruhi kelakuan. Seperti di uraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur, warna memegang peranan penting dalam penelitian estetis dan turut menentukan suka atau tidaknya manusia terhadap bermacam-macam benda.

Agar dapat menghasilkan karya desain yang baik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat desain, diantaranya;

1. *Layout* (tata letak)

Menurut Surianto Rustan, *Layout* dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah suatu proses/tahap kerja dalam desain. Prinsip *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis, antara lain;

- 1) Urutan (*Sequence*)

Dalam desain, tidak semua informasi bisa di tampilkan sama kuat karena dapat membuat pembaca kesulitan menangkap pesan. *Sequence* adalah mengurutkan informasi dari yang harus di baca pertama sampai yang bisa dibaca setelah pesan utama.

- 2) Penekanan (*Emphasis*)

Dalam desain, penekanan dapat di berikan terhadap informasi utama agar menjadi pusat perhatian. Penekanan daat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya; memberikan ukuran yang jauh

lebih besar dibanding elemen lain, memberi warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lain, meletakkan diposisi yang menarik perhatian, dan menggunakan bentuk/*style* yang berbeda dengan sekitarnya.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian berat bertujuan menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannyapada tempat yang tepat.

4) Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan adalah memadu-padankan semua elemen desain agar saling berkaitan dan tersusun dengan tepat (Suriyanto Rustan, 2009:74).

b. Tipografi

Dalam desain grafis, tipografi didefenisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf sehingga merangkainnya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki (Adi Kusrianto, 2007:190).

Istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan percetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi yang pesat membuat

makna tipografi kini meluas menjadi segala disiplin yang berkenaan dengan huruf (Surianto Rustan, 2009:16).

Ada banyak sekali *typeface* yang tersedia di dunia saat ini, sebelum menentukan jenis huruf dalam desain, hendaknya mengetahui klasifikasi huruf terlebih dahulu. Klasifikasi berikut berdasarkan teori Alexander Lawson yang mengelompokkan jenis huruf menurut sejarah dan bentuk huruf.

1. *Black Letter/Old English/Fraktur*

Merupakan tulisan tangan yang populer pada abad pertengahan di Jerman (gaya *Gothic*) dan Irlandia (gaya *Celtic*), ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat. Penulisan karakter saling berdempetan, sehingga hasil keseluruhannya berkesan gelap, berat, dan hitam. Contoh gaya *Gothic* yakni *Becket*, *Fette Fraktur*, *Old English*. *Gaya Celtic*; *Celtic md*, *American Unical*.

2. *Humanist/Venetian*

Pemberian nama *Humanist* karena jenis huruf pada kelompok ini memiliki goresan lembut dan organik seperti tulisan tangan, disebut Venetian karena pertama dibuat di Venesia, Italia. Jenis huruf ini tampak lebih terang dan ringan karena memiliki *negative space* cukup banyak, sehingga mendapat julukan White Letter. Contohnya *Centaur*, *ITC Berkeley*, *Goudy Old Style*.

3. *Old Style/Old face/Garalde.*

Karakter-karakter pada kelompok *typeface* ini lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafi/tulisan tangan. Contohnya *Calson*, *Garamond*, *Palatino*.

4. *Transitional/Reales*

Dibuat berdasarakan perhitungan secara ilmiah, semakin menjauh dari sifat kaligrafi/tulisan tangan. Kelompok ini disebut *transitional* karena berada di antara *Old Style* dan *Modern*. Contoh; *Baskerville*, *Times New Roman*, *Century*.

5. *Modern/Didone*

Kelompok ini hampie tidak menunjukkan sifat kaligrafis dalam pembuatannya. Dinamakan *Moderen* karean muncul pada akhir abad 17, menuju era yang di sebut *Modern Age*. Contoh; *Bodoni*, *Linotype*, *Electra*.

6. *Slab Serif/Egyption/Square Serif/Mecanes/Antiques*

Disebut *Egyptian* karena bentuknya yang berkesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir kuno. Contoh; *Candida*, *Egyptienne F*, *Cheltenham*. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja berarti suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek atau gagasan, tetapi juga

memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra atau kesan secara visual. Hal itu dikarenakan terdapatnya nilai fungsionalnya dan nilai estetika dalam suatu huruf. Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan citra yang ingin diungkapkan (Adi Kusrianto, 2007:191). Untuk memilih huruf dengan benar, tidak bisa bergantung hanya pada selera pribadi saja. Sebelum menentukan memakai huruf tertentu, seorang desainer perlu terlebih dahulu melakukan riset, antara lain; riset enstitas, riset tujuan dan karakteristik media, dan riset target *audience* (Surianto Rustan, 2011;104).

1. Wisata Mandar

a. Wisata Bahari

1) Pantai Palippis

Mengunjungi Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat, terasa belum lengkap jika belum mengunjungi pantai *Palippis*. Pantai yang terletak di sisi jalan umum yang menghubungkan beberapa kota di Provinsi Sulawesi Barat dan berada sekitar 20 km dari Kota Polewali ini memiliki panorama alam yang menarik. Pantai *Palippis* menyuguhkan keindahan panorama pantai dengan pemandangan laut lepas. Pantai ini berada di sisi barat Pulau Sulawesi dan berhadapan langsung dengan laut yang memisahkan antara Pulau Sulawesi dengan pulau Kalimantan dan

Pulau Jawa. Laut yang membentang luas ini menyuguhkan pemandangan tanpa batas dengan gulungan ombak yang berderu.

Selain keindahan pantai dan pemandangan laut, Pantai Palippis di dukung panorama alam yang lain di sekitarnya, seperti gua kelelawar dan hamparan tebing batu karang. Gua kelelawar tersebut terletak di atas bukit yang membentang tidak jauh dari bibir pantai. Sementara itu, hamparan tebing batu karang membentang tidak begitu jauh dari mulut gua kelelawar. (Profil Kebudayaan, Pariwisata, Polewali, Mandar, 2011 : 12)

2) *Sandeq Race*

Sandeq adalah puncak kebudayaan Mandar dalam bidang kebaharian. Untuk melihat keutuhan *sandeq*, diperlukan banyak sudut pandang. Ya, *sandeq* memang perahu bercadik tercepat di kawasan *Austronesia*, dari *Madagaskar* ke pulau Paskah, dari Taiwan ke Selandia Baru. Namun, *sandeq* bukan hanya cantik dari tampan fisik dan elegan ketika membelah laut, *sandeq* memiliki banyak keindahan dan keagungan yang kasat mata. Bak seorang wanita, dia tidak hanya cantik dari fisik belaka, tetapi memiliki *inner beauty*, kecantikan yang memancar dari dalam diri.

Kecantikan yang kasat dari *sandeq* begitu dalam, butuh pengamatan *telaten* untuk menyingkapnya, dan sebagian terbungkus dalam rahasia mistik. Jauh hari sebelum pohon ditebang di hutan, ketika

pemesan dan penebang kayu membuka lembar *kutika* yang kusam guna mencari hari baik, sejak itulah kita harus mulai melihat *sandeq*. Terus berlanjut ketika kayu di keruk, ketika dibawa ke *battilang*, ketika sang tukang memulai ritual pembuatan, ketika *sandeq* pertama kali menyentuh air laut. Itu baru awal. Bagaimana gerangan ketika sang punggawa mengikat leher kemudi ke *kottaq sanggilang*? saat tali layar di tarik, ketika punggawa menarik ulur *baya-baya*, saat angin datang dari sisi kanan, ketika tidak ada arus, jika angin begitu hebat, ketika ombak tak bersahabat dan saat *sandeq* merapat kembali ke Pantai. Perahu asal Sulawesi Barat ini setiap tahun dilombakan dalam ajang *Sandeq race* biasanya start dari Mamuju, Somba, Majene, Polewali Mandar, Lero, Barru dan *Finish* di Makassar. *Event* ini di laksanakan sekitar bulan Agustus atau September setiap tahunnya di mana peserta yang mengikuti kegiatan ini tidak kurang dari 40 Perahu. (Profil Kebudayaan, Pariwisata, Polewali, Mandar, 2011 : 33)

3) Pulau *Gusung* Toraja

Pulau *gusung* Toraja merupakan terkecil dari gugusan pulau yang ada di Kecamatan Binuang, Kabupaten Polewali Mandar. Meskipun kecil, pulau ini juga adalah pulau terindah pasirnya, *eksotis* serta menyimpan pesona yang menakjubkan. Pulau *gusung* Toraja ini berada di antara pulau *Battoa* dan Pulau *Karamasang*. Untuk dapat ke pulau ini dapat ditempuh dengan menaiki perahu bermotor melwati Pulau *Battoa*

dan Pulau *Banampeang* dari arah barat. Di Pulau ini juga di sediakan tempat istirahat bagi pengunjung pulau semacam rumah atau *villa*. Juga disediakan *gazebo* atau tempat berteduh ketika mentari menyengat. Selain pasir putihnya yang menggoda, sekitar pulau ini juga banyak binatang laut yang bisa dilihat langsung. Bahkan untuk menyelam pun bisa dilakukan jika pengunjung ingin menikmati pemandangan bawah laut sekitar pulau ini. (Profil Kebudayaan, Pariwisata, Polewali ,Mandar, 2011 : 14)

b. Wisata Alam

1). Air Terjun *Indo Rannuang*

Berjarak hanya kurang lebih 7 kilometer dari Polewali, Ibukota Kabupaten Polewali Mandar Air Terjun *Indo Rannuang* menjadi salah satu destinasi unggulan yang menyajikan *eksotisme* alam pegunungan Polewali Mandar. Sebelum mencapai objek wisata ini, para pengunjung dapat melakukan *tracking*, berjalan kaki sambil menikmati keindahan alam. Dari tempat ketinggian kita dapat melihat laut teluk Mandar dan kota Polewali.

Para pengunjung akan menempuh perjalanan dengan berjalan kaki sekitar 1 kilometer dan setelah itu anda akan dimanjakan dengan bunyi gemericik air dan keindahan Air Terjun *Indo Rannuang* yang bersusun tujuh. Di sekitar tempat ini juga dapat di jumpai beberapa

spesies kupu-kupu cantik. lokasi : Desa Kunyi, Kecamatan Anreapi.

(Profil Kebudayaan, Pariwisata, Polewali, Mandar, 2011 : 19)

c. Wisata Ritual

1). Penunggang Kuda Menari

Ritual yang paling khas di Polewali Mandar adalah khatam Al-Quran (*totammaq mangayi*). Pada acara ini seringkali ditandai dengan penunggang kuda menari (*pessaweyang saiyyang pattuqdu*) yang dilakukan oleh putra-putri Mandar dengan mengenakan pakaian adat dan diarak keliling kampung dengan iringan pemukul rebana (*parrawana*) di selingi dengan sastra lisan Mandar (*kalindaqdaq*).

Acara serupa ini biasanya di laksanakan bersamaan dengan peringatan maulid hampir semua kecamatan yang ada di Polewali Mandar. Sesuatu yang menarik dari ritual semacam ini, biasanya diawali dengan upacara syukuran (*pambacangang*) dengan melantunkan pujian kepada nabi Muhammad SAW (*barasanji*) saat pagi dan siang harinya. Dan pada sore hari, barulah digelar acara penunggang kuda menari. (Profil Kebudayaan, Pariwisata, Polewali, Mandar, 2011 : 38)

BAB III

METODE ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

A. Deskripsi Karya

Jenis perancangan karya yang akan dibuat ini berupa katalog wisata. Jumlah wisata yang akan ditampilkan dalam katalog ini adalah sebanyak 5 objek wisata beserta sampul. Masing – masing tempat wisata tersebut di terapkan dalam sebuah gambar ilustrasi digital *art*. Maka dari itu, promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar ini diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat Kabupaten Polewali Mandar untuk mengunjungi tempat wisata yang ada di Polewali Mandar.

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, tehnik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data di peroleh dari sumber langsung (data *primer*) atau data diperoleh dari sumber tidak langsung (data sekunder).

a. Jenis dan Sumber Data

Data merupakan sumber informasi yang dibutuhkan dalam menunjang sebuah perancangan dan penelitian. Data itu sendiri terbagi menjadi 2 jenis yaitu:

1. Data Primer

Data Primer diperoleh Observasi, Dokumentasi, dan Wawancara.

a). Observasi

Dengan cara mendatangi beberapa tempat wisata yang ada di Mandar khususnya di Kabupaten Polewali Mandar dan yang paling mendominasi di bawah ialah wisata bahari dan wisata kebudayaan seperti *Sandeq (ukuran kecil)*, dan *Sayyang Pattudu'* selain itu tidak kalah pula dengan tempat-tempat wisata yang lain seperti wisata pantai di antaranya pantai *Mampie*, pantai pasir putih *gusung* Toraja, dan *Gonda*.

b). Wawancara

Mendatangi Kantor Dinas Pariwisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar tidak hanya itu juga, sejumlah orang-orang yang berpengaruh di Mandar salah satunya pemerhati budaya dan sekaligus yang menciptakan perahu pustaka Muhammad Ridwan Alimuddin dan Wahyudi seorang lulusan Desain Komunikasi Visual dari Jogja di *Universitas Master School Of Design* beliau adalah salah satu orang berpengaruh di Dinas Pariwisata dan juga dialah yang telah membawa penulis ke Kantor Dinas Pariwisata untuk berkesempatan menanyakan hal-hal yang terkait dengan tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar.

c). Dokumentasi

Pengumpulan data gambar dan video mengenai tempat wisata yang ada di Mandar khususnya di Kabupaten Polewali Mandar.

1. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang diperoleh dari *Website* dan beberapa buku literatur. Dengan cara Penulis mendapatkan materi di berbagai tempat yang ada di Kabupaten Polewali Mandar di antaranya mendapat buku yang berjudul Profil Kabupaten Polewali Mandar Tahun 2011 di dalamnya semua tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar dan beberapa informasi dari website di Dinas Budaya Pariwisata Polewali Mandar, Media sosial *Facebook* dan Media Sosial lainnya.

a). Analisis Permasalahan

Terkait tempat tempat wisata yang ada di Mandar ada beberapa tempat yang sudah tidak terawat dan juga ada yang sudah hampir tidak ada lagi seperti tempat wisata makam raja-raja yang ada di Mandar itu batu nisannya banyak yang hilang kabarnya penduduk di sekitar ada yang sudah menggunakan batu nisan tersebut sebagai pondasi rumah mereka. Dan lomba *Sandeq Race* juga sudah perlahan mulai tidak diselenggarakan lagi karena alasan terkendala tidak ada *sponsor* atau dana dari dinas yang terkait.

C. Identifikas Terget *Audience*

Target *audience* ditujukan kepada wisatawan dari luar negeri yang pada tahun lalu ada sekitar perwakilan dari 7 Negara, *Rusia, Slovakia, Ukraina, Korea*

Selatan, Jepang, Malaysia, India, Tapi dari masyarakat Mandar sendiri juga banyak yang meminati tempat tempat wisata yang ada di Mandar itu Sendiri.

D. Analisis Desain

1. Analisis Objek Materi Komunikasi

Bentuk komunikasi yang akan di terapkan nantinya yaitu bentuk komunikasi verbal atau tulisan yang berupa sebuah slogan “Ayo Ke Mandar”

2. Analisis Strategi Komunikasi Visual

Strategi komunikasi yang akan di gunakan pada promosi wisata ini yaitu menambahkan penjelasan mengenai tempat wisata dalam terjemahan bahasa inggris sebagai strategi komunikasi karena selain warga lokal yang akan mengunjungi tempat-tempat wisata, juga akan dikunjungi oleh wisatawan mancanegara.

E. Analisis Konsep Desain

Untuk memunculkan kesan Mandar serta karakteristik tempat wisata yang di Polewali Mandar, maka pada perancangan ini konsep desain yang digunakan adalah *Mala’bi* yang dipadukan dengan gaya digital *art*, serta dalam penggunaan ilustrasi bergaya *semi realis*, sehingga gambar memiliki ciri khas tersendiri yang sesuai dengan konsep desain.

a. Analisis Konsep Visual

2. Bentuk

Bentuk merupakan suatu hal yang penting di dalam konsep perancangan promosi wisata yang akan di rancang maka dari itu ada beberapa pilihan bentuk yang akan apliasikan ke dalam perancangan promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar.

3. Warna

Pemilihan pada warna yang akan dipakai dalam merancang promosi tempat wisata nantinya akan memberi kesan menarik perhatian dan menunjukkan jati diri dari *imec* warna yang natural yang ada di Kabupaten Polewali Mandar warna yang akan di pakai nantinya yaitu memakai warna biru, merah dan hijau.

a) Merah

Warna merah memberi arti gairah dan memberi energy dan menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Warna merah merupakan simbol dari energi, gairah, *action*, kekuatan dan kegembiraan. Dominasi warna merah mampu merangsang indra fisik seperti meningkatkan nafsu makan dan gairah seksual.

b) Biru

Warna biru umumnya memberi efek menenangkan dan diyakini mampu mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah tinggi dan *migraine*. Didalam dunia bisnis warna biru disebut

sebagai warna *corporate* karena hampir sebagian besar perusahaan menggunakan biru sebagai warna utamanya. Hal ini dikarenakan warna biru mampu memberi kesan profesional dan kepercayaan. Diyakini bahwa warna biru dapat merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi *artistic* dan juga sebagai symbol kekuatan. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih dan biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi.

c) Hijau

Warna yang identik dengan alam dan mampu memberi suasana tenang dan santai. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna hijau sangat membantu seseorang yang berada dalam situasi tertekan untuk menjadi lebih mampu dalam menyeimbangkan emosi dan memudahkan keterbukaan dalam berkomunikasi. Hal ini diyakini sebagai efek rileksasi dan menenangkan yang terkandung dalam warna ini. Didalam bidang design warna hijau memiliki nilai tersendiri karena dapat memberi kesan segar dan membumi terlebih jika dikombinasikan dengan warna coklat gelap.

4. Tata letak

Tata letak pada perancangan ini memfokuskan 2 bagian penting, yang terdiri atas;

a. Naskah

Naskah yang terdapat pada media utama yaitu berisi tentang penjelasan mengenai objek wisata, nama objek wisata, tagline, dan headline.

b. Ilustrasi

Pada media utama di bagian ilustrasi terdapat beberapa suasana objek wisata, visualisasi peta, dan grafis pendukung yang berupa elemen visual.

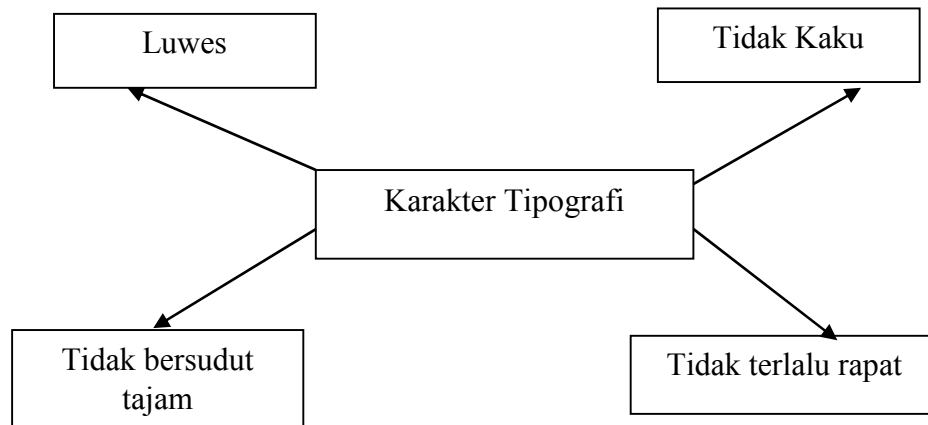
5. Analisis Elemen visual

a. Tipografi

Tipografi sebagai salah satu unsur dari desain grafis merupakan penyempurnaan dari berbagai simbol yang pada awalnya berfungsi sebagai alat komunikasi pada berbagai zaman sejak sebelum Masehi hingga zaman modern. Perkembangan bentuk simbol menjadi huruf yang lebih sempurna dengan beragam jenis dan karakteristik hingga saat ini semakin rumit dan kompleks, namun demikian pemanfaatan huruf dalam berbagai desain komunikasi visual senantiasa memperhatikan aspek fungsionalitas dari huruf sebagai penyampai pesan dan aspek estetika huruf agar dapat menarik untuk dipandang dan dibaca.

Jenis tipografi yang akan dipakai dalam perancangan media promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar ialah jenis huruf yang tegas dan terlihat nyaman di mata para target audiens, sehingga tujuan diharapkan dengan bentuk tipografi yang tegas membuat target audiens

lebih mudah mengerti berikut pilihan font yang nantinya akan diterapkan di promosi wisata Mandar :



F. Analisis Konsep Teknis

1. Teknis sajian

Pada proses perancangan promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar, penyajian media utama menggunakan teknik *Pop-Up*.

2. Teknis Perancangan

Dalam prosesnya akan melalui beberapa tahap yakni; tahap sketsa, tahap digitalisasi, tahap cetak dan teknik *Pop-Up*. Adapun pada proses *Pop-Up*, terdapat beberapa tahap dimulai dari melipat, menggaris, mengukur, menggunting, memotong, dan menempel.

G. Differensiasi Visual

Dalam perancangan buku panduan wisata ini, penulis akan menggunakan media katalog sebagai bahan publikasi dan tentunya akan didukung oleh sebuah teknik 3 dimensi (*pop-up*), dimana isi dari katalog tersebut berupa objek wisata yang merupakan ikon dari setiap Kecamatan di Kabupaten Polewali Mandar namun hanya 5 objek wisata yang nantinya akan menjadi pilihan destinasi wisata di Polewali Mandar.

H. Analisis Konsep Komunikasi

1. Objek materi komunikasi

Pada perancangan media promosi wisata di Kabupaten Polewali Mandar ada beberapa tempat wisata yang akan di promosikan sebagai objek wisata yaitu;

a. Wisata Pantai Palippis

Pantai ini berada di sisi barat Pulau Sulawesi dan berhadapan langsung dengan laut yang memisahkan antara Pulau Sulawesi dengan pulau Kalimantan dan Pulau Jawa. Laut yang membentang luas ini menyuguhkan pemandangan tanpa batas dengan gulungan ombak yang berderu.

Selain keindahan pantai dan pemandangan laut, Pantai Palippis di dukung panorama alam yang lain di sekitarnya, seperti gua kelelawar dan hamparan tebing batu karang. Gua kelelawar tersebut terletak di

atas bukit yang membentang tidak jauh dari bibir pantai. Sementara itu, hamparan tebing batu karang membentang tidak begitu jauh dari mulut gua kelelawar.

b. Sandeq Race

Perahu asal Sulawesi Barat ini setiap tahun dilombakan dalam ajang *Sandeq race* biasanya start dari Mamuju, Somba, Majene, Polewali Mandar, Lero, Barru dan *Finish* di Makassar. *Event* ini dilaksanakan sekitar bulan Agustus atau September setiap tahunnya di mana peserta yang mengikuti kegiatan ini tidak kurang dari 40 Perahu.

c. Pulau Gusung Toraja

Pulau *gusung* Toraja merupakan terkecil dari gugusan pulau yang ada di Kecamatan Binuang, Kabupaten Polewali Mandar. Meskipun kecil, pulau ini juga adalah pulau terindah pasirnya, *eksotis* serta menyimpan pesona yang menakjubkan. Pulau *gusung* Toraja ini berada di antara pulau *Battoa* dan Pulau *Karamasang*. Selain pasir putihnya yang menggoda, sekitar pulau ini juga banyak binatang laut yang bisa dilihat langsung. Bahkan untuk menyelam pun bisa dilakukan jika pengunjung ingin menikmati pemandangan bawah laut sekitar pulau ini.

d. Air Terjun *Indo Rannuang*

Air Terjun *Indo Rannuang* menjadi salah satu destinasi unggulan yang menyajikan *eksotisme* alam pegunungan Polewali Mandar.

Sebelum mencapai objek wisata ini, para pengunjung dapat melakukan *tracking*, berjalan kaki sambil menikmati keindahan alam. Dari tempat ketinggian kita dapat melihat laut teluk Mandar dan kota Polewali.

e. Penunggang Kuda Menari

Ritual yang paling khas di Polewali Mandar adalah khatam Al-Quran (*totammaq mangayi*). Pada acara ini seringkali ditandai dengan penunggang kuda menari (*pessaweyang saiyyang pattuqdu*) yang dilakukan oleh putra-putri Mandar dengan mengenakan pakaian adat dan diarak keliling kampung dengan iringan pemukul rebana (*parrawana*) di selingi dengan sastra lisan Mandar (*kalindaqdaq*).

I. Strategi Perancangan

1. Strategi Kreatif

Strategi kreatif pada katalog wisata Kabupaten Polewali Mandar ialah penulis akan memfokuskan di bagian *layout* katalog yang berisi tentang tempat wisata yang akan berbentuk 3 dimensi (*pop-up*) dan penulis juga akan menghadirkan informasi tentang tempat wisata dalam bentuk sebuah peta tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar.

2. Strategi Media

Media merupakan perantara informasi, penengah, wahana atau sebuah wahana (Kamus Ilmiah Populer Edisi Lengkap, 1994 : 448). Dari pengertian tersebut diatas dapat dipersepsikan bahwa sebuah katalog wisata yang dipromosikan tidak berarti tanpa hadirnya sebuah media, media sangat memiliki keterkaitan

n dengan promosi wisata. Sumbo tinarbuko dalam bukunya *Semiotika Komunikasi Visual* menyebutkan, dalam melakukan promosi wisata senantiasa melibatkan seluruh media periklanan yang meliputi:

- a). Media Lini atas (*above the line advertising*) yaitu jenis jenis iklan yang disosialisasikan menggunakan sarana media massa komunikasi audio visual. Misalnya Surat Kabar, Majalah, tabloid, iklan radio, televisi, bioskop, internet, telepon seluler.
- b). Media iklan lini bawah (*below the line advertising*) yaitu kegiatan periklanan yang disosialisasikan tidak menggunakan media massa cetak dan elektronik. Media yang digunakan berkisar pada *printed ad*: poster, brosur, *leaflet*, *folder*, *flyer*, katalog, dan merchandising
- c). *New Media* seperti *ambient media*, *guerillas advertaising*, *theaterical advertising*, *adman*.

Strategi Media yang digunakan adalah Katalog dengan beberapa penunjangnya membuat *Marchendise* yaitu baju oleh-oleh wisata Mandar dan *Paper Bag* serta gantungan kunci dan membuatkan masing - masing maskot di tempat wisata sesuai dengan kategori tempat wisata itu sendiri ada beberapa kategori tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar yaitu Wisata Bahari dan Wisata Ritual.

3. Pemilihan Media

Memilih media yang tepat dipengaruhi beberapa faktor. Pertama, pengetahuan tentang kebiasaan khalayak sasaran memilih media yang

digemarinya. Kedua, kadang-kadang sifat produknya sendiri menuntut di gunakannya media tertentu. Ketiga, dana yang disiapkan untuk berpromosi (Kustadi Suhandang, 2005 : 86)

a. Media Utama

Katalog berasal dari bahasa latin “*catalogus*” yang berarti daftar, dalam pengertian umum katalog di artikan sebagai daftar nama-nama, judul dan barang-barang. Dalam sejarah kepustakawanan, katalogisasi atau pengkatalogan (*cataloguing, catalogieseren*) merupakan keterampilan yang sudah di miliki sejak berabad-abad lamanya, sebagai senarai inventaris. (Sulistyo-Basuki, 1991)

Dalam Perancangan media promosi wisata Mandar, katalog yang digunakan adalah katalog induk dipilihnya katalog induk dikarenakan katalog induk berfungsi mendata semua yang menyangkut tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar, ukuran katalog akan menggunakan ukuran A5 ukuran 29,7 cm X 21 cm dengan menggunakan bahan kertas *kinsruk* dengan menggunakan bahan ini katalog akan terlihat tebal dengan permukaan yang halus. .

b. Media Promosi

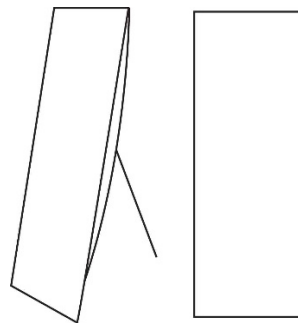
1. *X-banner*

Y-banner merupakan media yang terbuat dari dua elemen yaitu tiang besi dan *banner* itu sendiri, di tiang besi membentuk huruf X

sebagai penyangga *banner*. Faktor-faktor yang mendorong digunakannya *X-banner* sebagai media pendukung antara lain :

- a) Ukuran dari *X-banner* yang tidak terlalu besar sehingga tidak memerlukan banyak *space*.
- b) Memiliki kemampuan untuk tampil secara mencolok, sehingga dapat menarik perhatian orang yang melintas di depannya.
- c) Membujuk untuk membeli secara langsung, menimbulkan perhatian dan merangsang pembeli untuk melihat produk-produk yang ditawarkan.

Media promosi *X-banner* ini akan dicetak masing-masing di tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar dengan ukuran 60 cm x 180 cm menggunakan bahan *Albatros* dengan format *vertikal*.



- Ukuran 60 x 180 cm
- Bahan Albatros
- Teknik cetak digital

X-banner itu sendiri akan di tempatkan diberbagai tempat wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar.

2. *Marchandise*

a). Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan salah satu media yang sudah umum untuk dipakai sebagai *merchandise*, dan biasanya masa bertahan dari media ini sangat lama. Umumnya media yang satu ini di berikan kepada calon *costumer* yang berkunjung ke perusahaan. Adapun beberapa keunggulan dan kelemahan dari stiker adalah sebagai berikut keunggulannya:

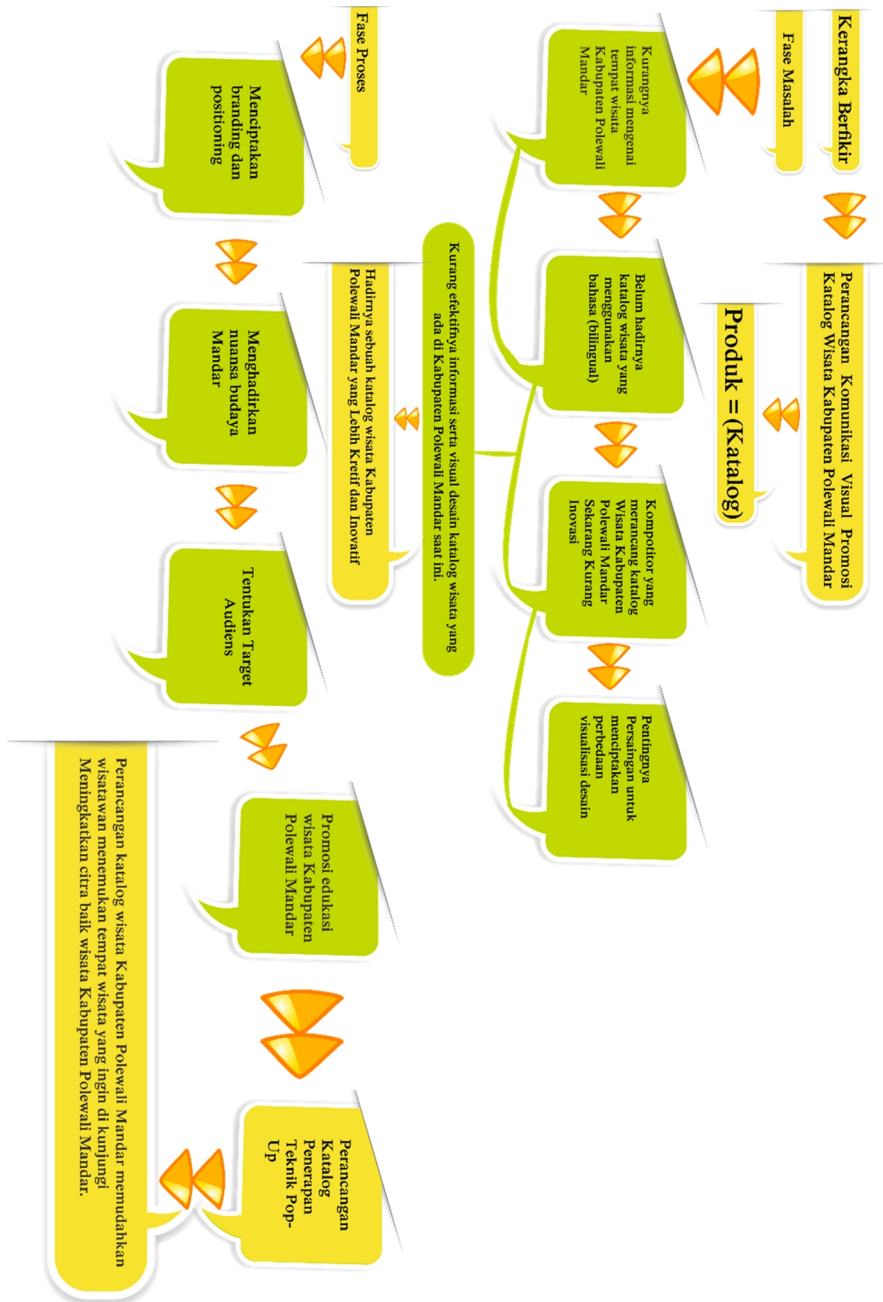
- 1). Biaya pengadaan media relatif murah.
- 2). Menjadi daya tarik tersendiri dari *customer* karena bentuk dan ukuran yang sangat simpel.
- 3). Pesan atau identitas perusahaan bisa langsung diketahui atau dipahami oleh wisatawan.

Kelemahan:

Banyaknya gantungan kunci dengan berbagai bentuk yang sampai ketangan *customer* mengakibatkan timbulnya sikap selektivitas dalam memilih gantungan kunci yang disukai. Dan gantungan kunci yang dianggap biasa atau tidak menarik dibiarkan begitu saja bahkan sewaktu-waktu akan

menjadi sampah. Gantungan Kunci nantinya akan dibagikan dimasing-masing tempat wisata setiap pengunjung akan mendapatkan gantungan kunci sesuai mengunjungi tempat wisata tersebut.

J. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

BAB IV

KONSEP DESAIN DAN PROSES KREATIF

A. Konsep Desain

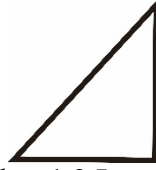
Ada pun konsep desain yang akan di terapkan di dalam perancangan promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar ini yaitu *Mala'bi* yang berarti bermartabat, dan sifat *Mala'bi* ini akan di aplikasikan kedalam beberapa aspek yaitu bentuk warna dan *typografi*.

B. Pengembangan Konsep Visual

1. *Brainstorming* (Curah Gagasan)

Setelah data-data terkumpul yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan studi pustaka, kemudian lanjut ke tahapan selanjutnya yaitu brainstorming (curah gagasan). Pada tahapan ini data-data yang berhasil terkumpul selanjutnya ditulis poin-poin besarnya dengan tujuan menyimpulkan atau memperoleh ide dan gagasan yang akan digunakan untuk proses pengembangan konsep visual pada perancangan promosi wisata Kabupaen Polewali Mandar.

Layar *Sandeq*



Gambar 1.3 Layar *Sandeq*

Layar *sandeq* sebagai warisan budaya Mandar yang berbentuk segi tiga.

b. Warna

Pemilihan pada warna yang akan dipakai dalam merancang promosi tempat wisata nantinya akan memberi kesan menarik perhatian dan menunjukkan jati diri dari *imec* warna yang natural yang ada di Kabupaten Polewali Mandar warna yang akan di pakai nantinya yaitu memakai warna biru, merah, dan hijau.

d) Merah

Warna merah memberi arti gairah dan memberi energy dan menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Warna merah merupakan simbol dari energi, gairah, *action*, kekuatan dan kegembiraan. Dominasi warna merah mampu merangsang indra fisik seperti meningkatkan nafsu makan dan gairah seksual.

e) Biru

Warna biru umumnya memberi efek menenangkan dan diyakini mampu mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah

tinggi dan *migraine*. Didalam dunia bisnis warna biru disebut sebagai warna *corporate* karena hampir sebagian besar perusahaan menggunakan biru sebagai warna utamanya. Hal ini dikarenakan warna biru mampu memberi kesan profesional dan kepercayaan. Diyakini bahwa warna biru dapat merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi *artistic* dan juga sebagai symbol kekuatan. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih dan biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi.

f) Hijau

Warna yang identik dengan alam dan mampu memberi suasana tenang dan santai. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna hijau sangat membantu seseorang yang berada dalam situasi tertekan untuk menjadi lebih mampu dalam menyeimbangkan emosi dan memudahkan keterbukaan dalam berkomunikasi. Hal ini diyakini sebagai efek rileksasi dan menenangkan yang terkandung dalam warna ini. Didalam bidang design warna hijau memiliki nilai tersendiri karena dapat memberi kesan segar dan membumi terlebih jika dikombinasikan dengan warna coklat gelap.

Secara terperinci ke 3 warna ini merupakan ciri khas dari Kabupaten Polewali Mandar yang sangat erat kaitannya dengan budaya yang ada di Kabupaten Polewali Mandar.



Gambar 1.4 Warna Dasar
Sumber : Inam Muslimin

1) Warna Huruf

Pada huruf yang akan di gunakan pada isi katalog adalah warna hitam dan putih.



Hitam



Putih

Gambar 1.5 Warna Huruf
Sumber : Inam Muslimin

2) Warna Latar (*Background*)

Pada latar warna yang digunakan adalah warna warna yang sesuai dengan tempat tempat wisata yang akan dipromosikan.



Biru Laut



Warna Alam



Warna Ritual



Warna Tanah

Gambar 1.6 Warna Latar Sumber : Inam Muslimin

c. Tipografi

1. *Auxin Demi Blood*

Digunakan pada bagian *headline* dan *tagline* katalog

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (kapital)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (*italic*)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (kapital bold)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil italic)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil bold)

12345678910 (Angka)

2. *Impress*

Digunakan pada bagian keterangan nama wisata yang ada di dalam katalog.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (kapital)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (italic)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (kapital bold)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil italic)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil bold)

12345678910 (Angka)

Font yang terpilih adalah *Auxin Demi Blood* dan *Impress*, font ini merupakan salah satu font yang dilihat dari bentuk dan gayanya yang terlihat modern.

2. Konsep Teknis

a. Teknis sajian

Pada proses perancangan promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar, penyajian media utama menggunakan teknik *Pop-Up*.

b. Teknis Perancangan

Dalam prosesnya akan melalui beberapa tahap yakni; tahap sketsa, tahap digitalisasi, tahap cetak dan teknik *Pop-Up*. Adapun pada proses *Pop-Up*, terdapat beberapa tahap dimulai dari melipat, menggaris, mengukur, menggunting, memotong, dan menempel.

3. Konsep Komunikasi

a. Objek/Materi Komunkasi

Pada perancangan media promosi wisata di Kabupaten Polewali Mandar ada beberpa tempat wisata yang akan di promosikan sebagai objek wisata yaitu;

1. Wisata Pantai Palippis

Pantai ini berada di sisi barat Pulau Sulawesi dan berhadapan langsung dengan laut yang memisahkan antara Pulau Sulawesi dengan pulau Kalimantan dan Pulau Jawa. Laut yang membentang luas ini

menyuguhkan pemandangan tanpa batas dengan gulungan ombak yang berderu.

Selain keindahan pantai dan pemandangan laut, Pantai Palippis didukung panorama alam yang lain di sekitarnya, seperti gua kelelawar dan hamparan tebing batu karang. Gua kelelawar tersebut terletak di atas bukit yang membentang tidak jauh dari bibir pantai. Sementara itu, hamparan tebing batu karang membentang tidak begitu jauh dari mulut gua kelelawar.



Gambar 1.7 Pantai Palippis

Sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar

2. Sandeq Race

Perahu asal Sulawesi Barat ini setiap tahun dilombakan dalam ajang *Sandeq race* biasanya start dari Mamuju, melalui Deking, Somba, Majene, Polewali Mandar, Lero, Barru dan *Finish* di Makassar. *Event* ini di laksanakan sekitar bulan Agustus atau

September setiap tahunnya di mana peserta yang mengikuti kegiatan ini tidak kurang dari 40 Perahu.



Gambar 1.8 *Sandeq Race*

Sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar

3. Pulau Gusung Toraja

Pulau *gusung* Toraja merupakan terkecil dari gugusan pulau yang ada di Kecamatan Binuang, Kabupaten Polewali Mandar. Meskipun kecil, pulau ini juga adalah pulau terindah pasirnya, *eksotis* serta menyimpan pesona yang menakjubkan. Pulau *gusung* Toraja ini berada di antara pulau *Battoa* dan Pulau *Karamasang*. Selain pasir putihnya yang menggoda, sekitar pulau ini juga banyak binatang laut yang bisa dilihat langsung. Bahkan untuk menyelam pun bisa dilakukan jika pengunjung ingin menikmati pemandangan bawah laut sekitar pulau ini.



Gambar 1.9 Pulau *Gusung* Toraja
Sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar

4. Air Terjun Indo Rannuang

Air Terjun *Indo Rannuang* menjadi salah satu destinasi unggulan yang menyajikan *eksotisme* alam pegunungan Polewali Mandar. Sebelum mencapai objek wisata ini, para pengunjung dapat melakukan *tracking*, berjalan kaki sambil menikmati keindahan alam. Dari tempat ketinggian kita dapat melihat laut teluk Mandar dan kota Polewali.



Gambar 1.10 Air Terjun Indo Rannuang
Sumber :Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar

5. Penunggang Kuda Menari

Ritual yang paling khas di Polewali Mandar adalah khatam Al-Quran (*totammaq mangayi*). Pada acara ini seringkali ditandai dengan penunggang kuda menari (*pessaweyang saiyyang pattuqdu*) yang dilakukan oleh putra-putri Mandar dengan mengenakan pakaian adat dan diarak keliling kampung dengan iringan pemukul rebana (*parrawana*) di selingi dengan sastra lisan Mandar (*kalindaqdaq*).



Gambar 1.11 Penunggang Kuda Menari
Sumber :Dinas Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar

b. Identifikas Terget *Audience*

Target *audience* ditujukan kepada wisatawan dari luar negeri yang pada tahun lalu ada sekitar perwakilan dari 7 Negara, *Rusia, Slovakia, Ukraina, Korea Selatan, Jepang, Malaysia, India*, Tapi dari masyarakat Mandar sendiri juga banyak yang meminati tempat tempat wisata yang ada di Mandar itu Sendiri.

c. Strategi Komunikasi Visual

Strategi komunikasi visual yang ingin di capai, penulis yaitu akan didukung oleh sebuah teknik 3 dimensi (*pop-up*), dimana isi dari katalog tersebut berupa objek wisata yang merupakan ikon dari setiap Kecamatan di Kabupaten Polewali Mandar namun hanya 5 objek wisata yang nantinya akan menjadi pilihan destinasi wisata di Polewali Mandar.

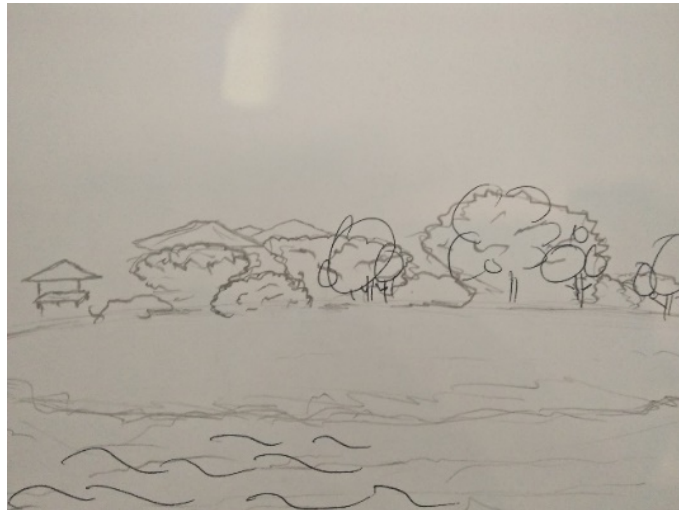
d. Differensiasi Visual

Dalam Perancangan promosi wisata ini yaitu menambahkan peta jarak dan lokasi tempat tujuan wisata yang ada di Kabupaten Polewali Mandar sebagai strategi komunikasi karena selain warga lokal yang akan mengunjungi tempat-tempat wisata, juga akan dikunjungi oleh wisatawan mancanegara.

C. Proses Kreatif

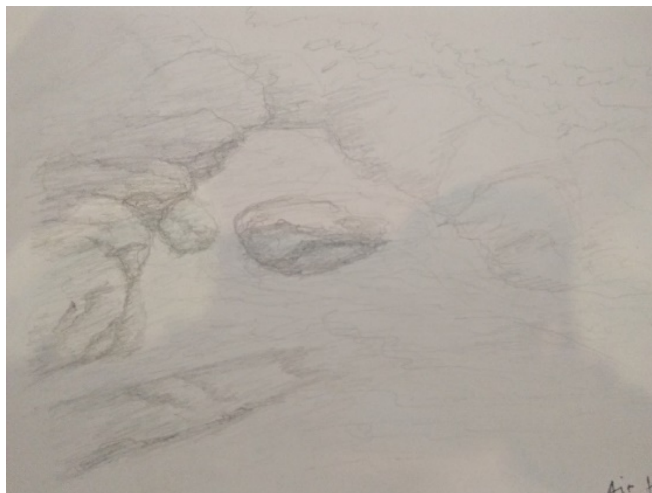
a. Sketsa Ide Awal

1. Pualu *Gusung* Toraja



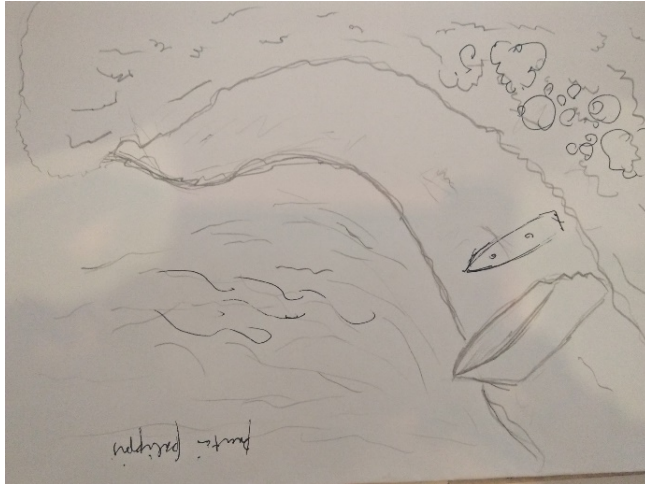
Gambar 1.12 Sketsa
Sumber : Inam Muslimin

2. Air Terjun *Indorannuang*



Gambar 1.13 Sketsa
Sumber : Inam Muslimin

3. Pantai *Palippis*



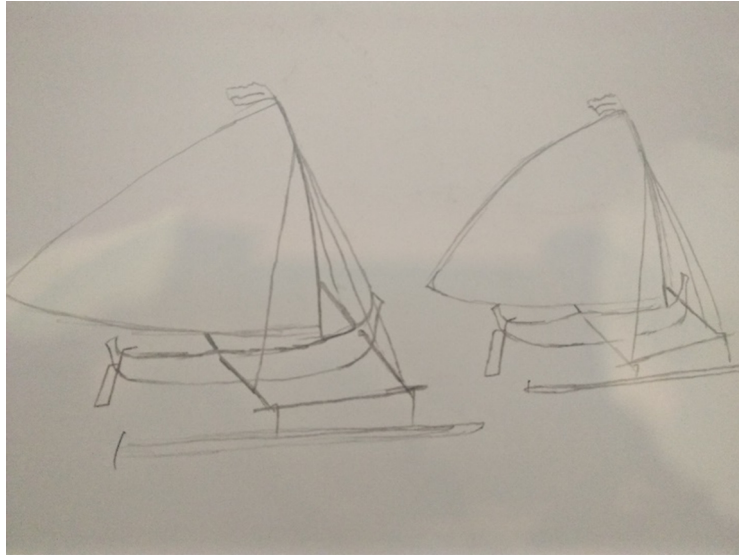
Gambar 1.14 Sketsa
Sumber : Inam Muslimin

4. *Sayang Pattuqdu*



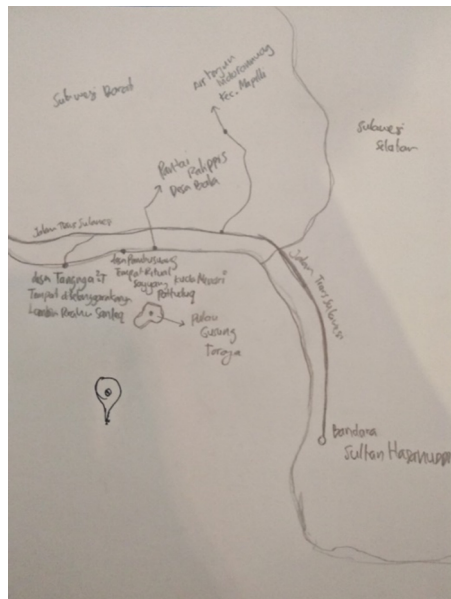
Gambar 1.15 Sketsa
Sumber : Inam Muslimin

5. Perahu *Sandeq*



Gambar 1.16 Sketsa
Sumber : Inam Muslimin

6. Peta Wisata



Gambar 1.17 Sketsa
Sumber : Inam Muslimin

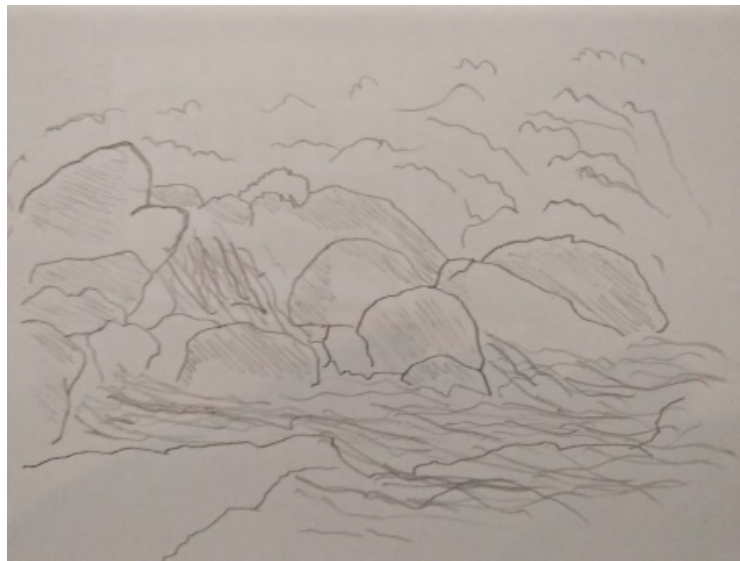
b. Explorasi Visual

1. Pulau *Gusung* Toraja



Gambar 1.18 Proses Explorasi
Sumber : Inam Muslimin

2. Air Terjun *Indorannuang*



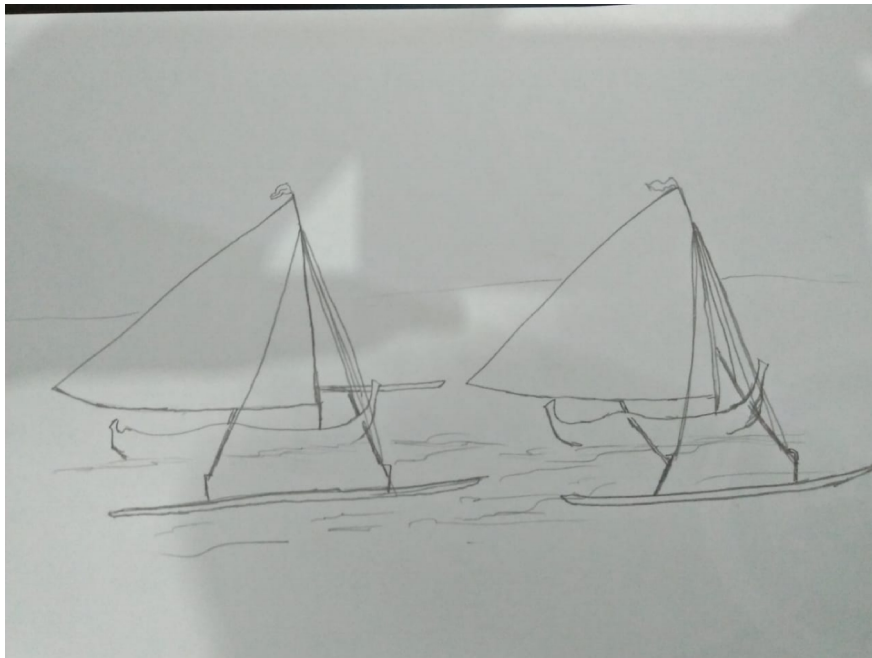
Gambar 1.19 Proses Explorasi
Sumber : Inam Muslimin

3. Pantai Palippis



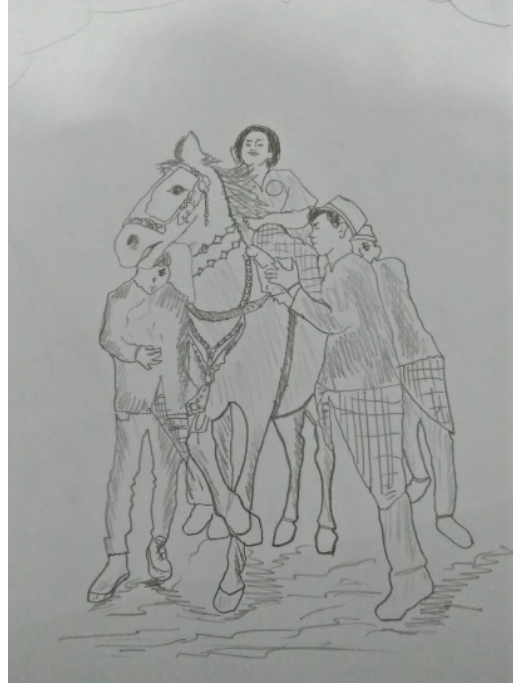
Gambar 1.20 Proses Explorasi
Sumber : Inam Muslimin

4. Sandeq



Gambar 1.21 Proses Explorasi
Sumber : Inam Muslimin

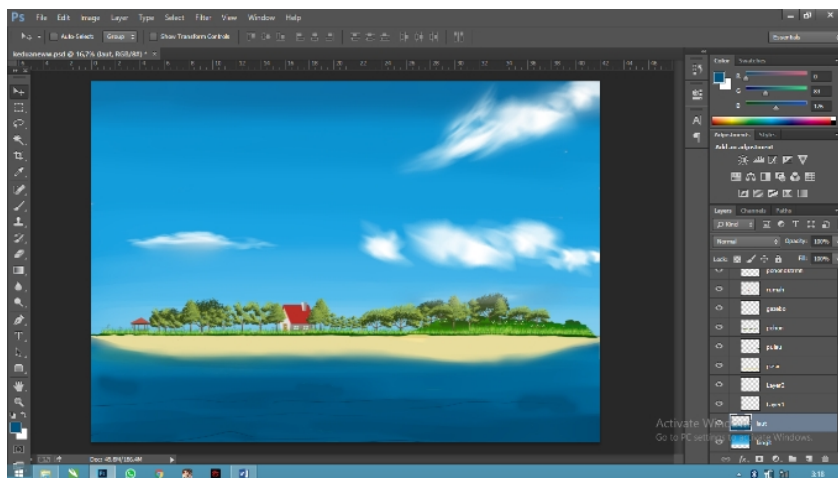
5. Sayyang Pattuqdu



Gambar 1.22 Proses Explorasi
Sumber : Inam Muslimin

a. Digitalisasi

1. Pulau *Gusung* Toraja



Gambar 1.23 Proses Digital
Sumber : Inam Muslimin

2. Air Terjun *Indorannuang*



Gambar 1.24 Proses Digital
Sumber : Inam Muslimin

3. Pantai Palippis



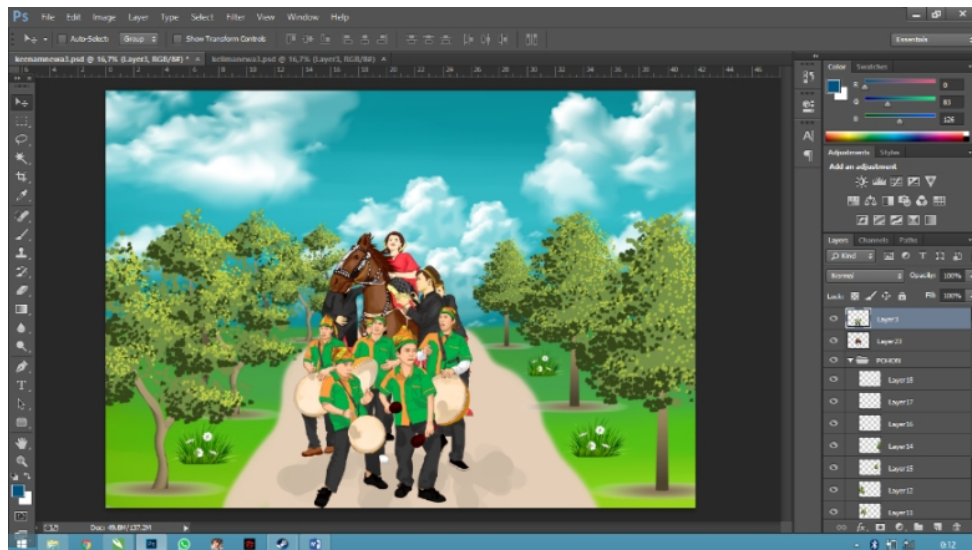
Gambar 1.25 Proses Digital
Sumber : Inam Muslimin

4. Perahu *Sandeq*



Gambar 1.26 Proses Digital
Sumber : Inam Muslimin

5. *Sayyang Pattuqdu*



Gambar 1.27 Proses Digital
Sumber : Inam Muslimin

b. Final Desain

1. Pulau *Gusung* Toraja



Gambar 1.28 Final Desain
Sumber : Anita Karunia

2. Air Terjun *Indo Rannuang*



Gambar 1.29 Final Desain
Sumber : Anita Karunia

3. Pantai *Palippis*



Gambar 1.30 Final Desain
Sumber : Anita Karunia

4. Perahu *Sandeq*



Gambar 1.31 Final Desain
Sumber : Anita Karunia

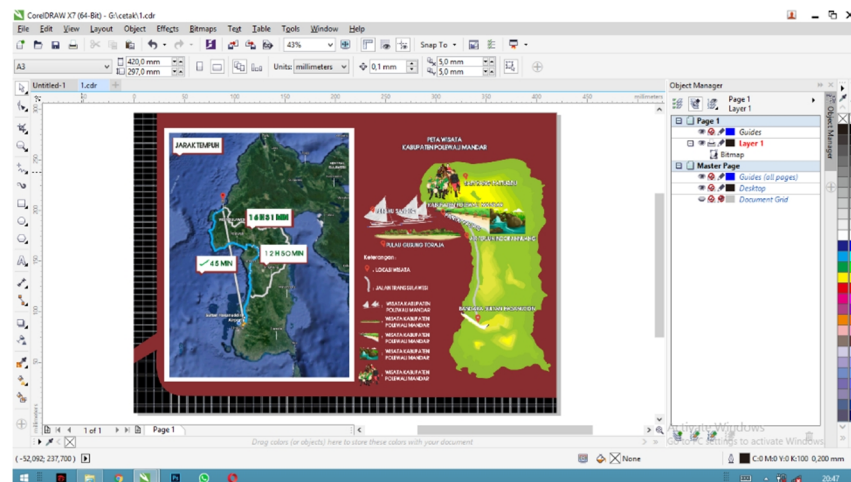
5. Saeyyang Pattuqdu



Gambar 1.32 Final Desain
Sumber : Anita Karunia

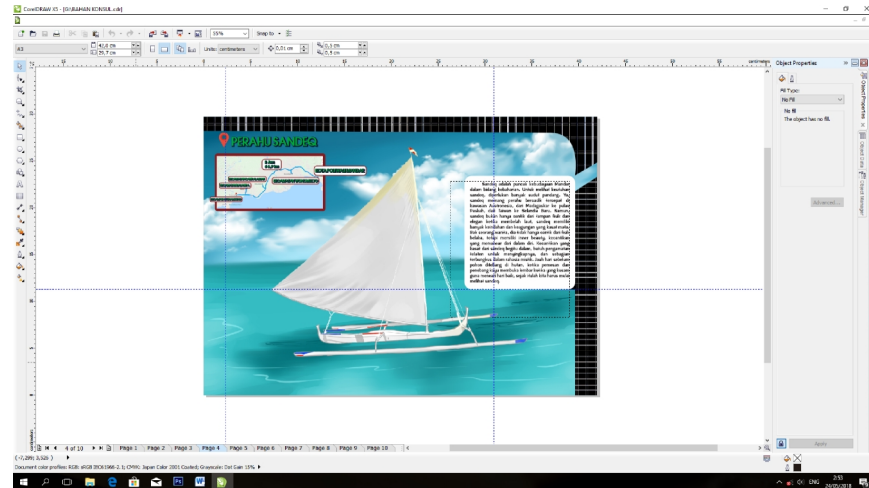
c. Layout

Halaman 1



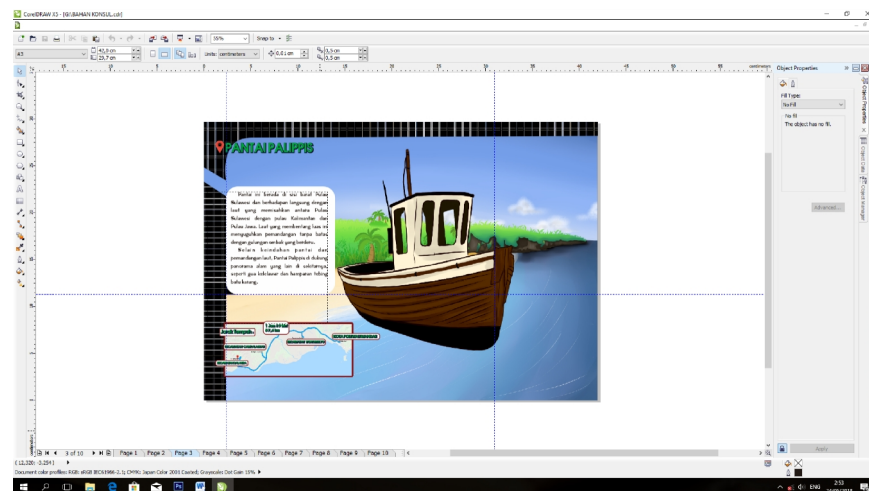
Gambar 1.33 Layout Halaman 1
Sumber : Pribadi

Halaman 2



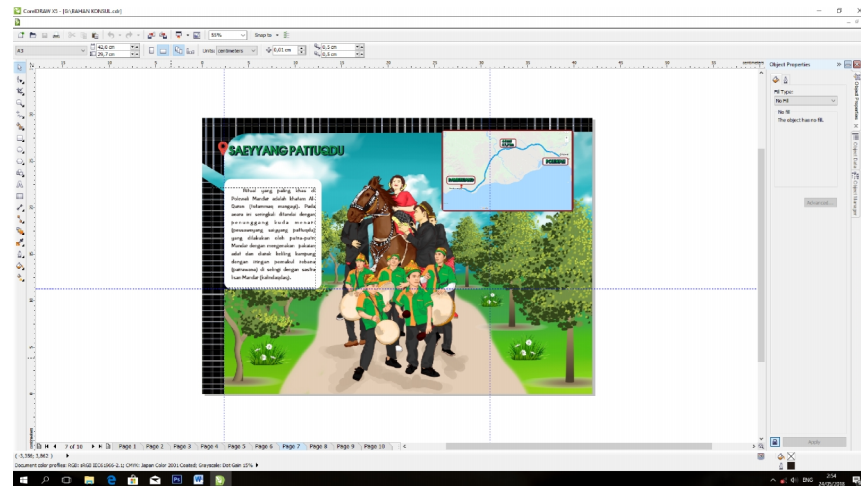
Gambar 1.34 Layout Halaman 2
Sumber : Inam Muslimin

Halaman 3



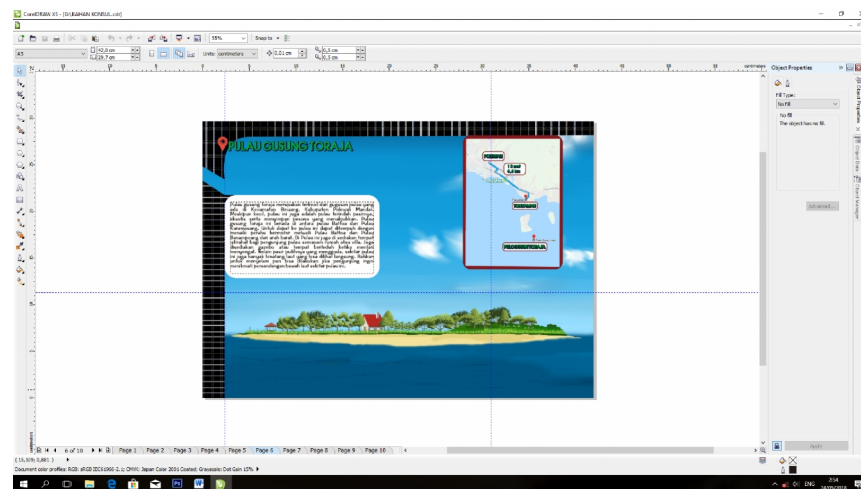
Gambar 1.35 Layout Halaman 3
Sumber : Inam Muslimin

Halaman 4



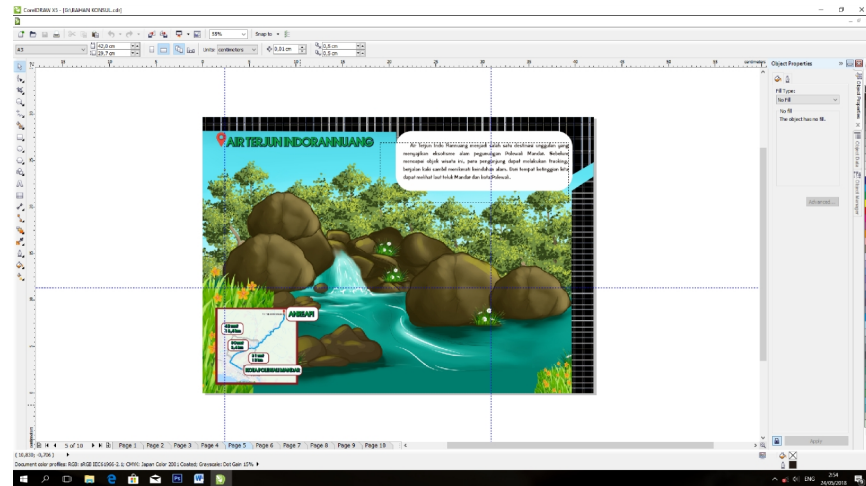
Gambar 1.36 Layout Halaman 4
Sumber : Inam Muslimin

Halaman 5



Gambar 1.37 Layout Halaman 5
Sumber : Inam Muslimin

Halaman 6



Gambar 1.38 Layout Halaman 6
Sumber : Inam Muslimin

BAB V

HASIL DESAIN DAN PEMBAHASAN

A. Media Utama

1. Katalog

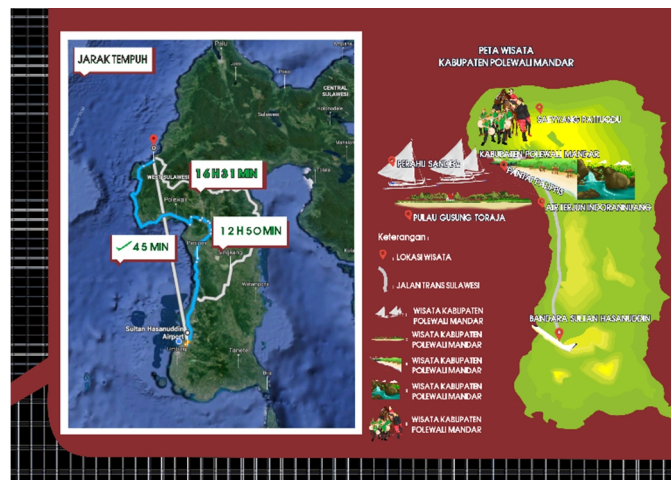
Berikut adalah beberapa contoh final desain dari tampilan katalog promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar.



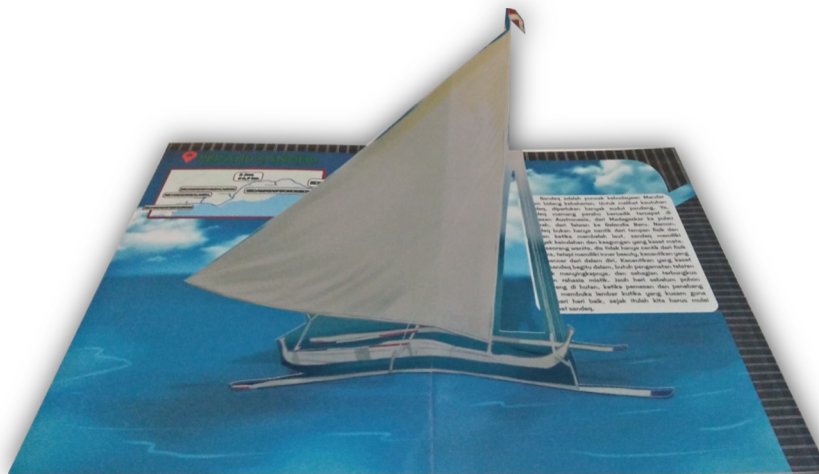
Gambar 1.39 Final Desain Sampul Depan
Sumber : Inam Muslimin



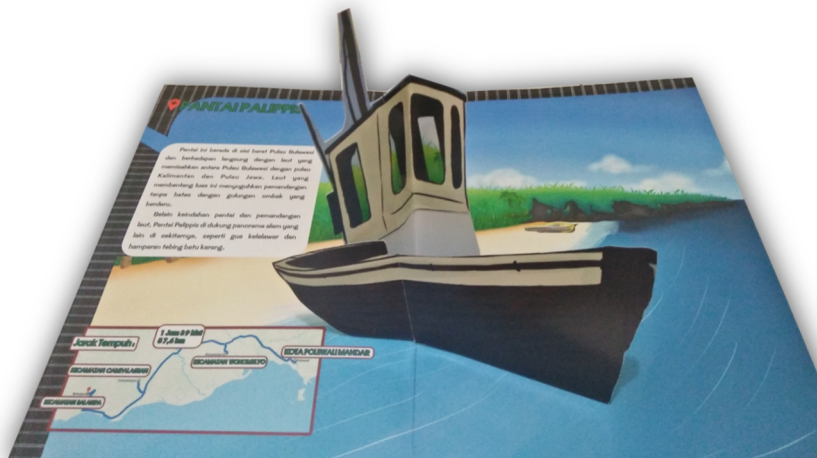
Gambar 1.40 Final Desain Sampul Belakang
Sumber : Inam Muslimin



Gambar 1.41 Final Desain Halaman 1
Sumber : Inam Muslimin



Gambar 1.42 Final Desain Halaman 2
Sumber : Inam Muslimin



Gambar 1.43 Final Desain Halaman 3
Sumber : Inam Muslimin



Gambar 1.44 Final Desain Halaman 4
Sumber : Inam Muslimin



Gambar 1.45 Final Desain Halaman 5
Sumber : Inam Muslimin



Gambar 1.46 Final Desain Halaman 6
Sumber : Inam Muslimin

B. Media Pendukung

1. Pin



Gambar 1.47 Pin
Sumber : Inam Muslimin

2. Stiker



Gambar 1.48 Stiker
Sumber : Inam Muslimin

3. X Banner



Gambar 1.49 X - Banner
Sumber : Inam Muslimin

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut, Perancangan Promosi Wisata ini dapat meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Polewali Mandar.

B. Saran

Selayaknya manusia yang masih banyak kekurangan, dalam Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar ini pun masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya. Oleh karenanya perlu dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut. Dalam Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar banyak hal yang perlu diperhatikan dalam hal Layout dan konsep perancangan, seperti Warna, tata letak gambar, huruf dan lainnya. Promosi wisata Kabupaten Polewali Mandar yang mengambil media katalog ini diharapkan mampu memberi kontribusi di sektor ke pariwisata di Kabupaten Polewali Mandar.

Daftar Pustaka

- AA Said, D Cahyadi , I Arifin. 2017. *Struktur Media Pembelajaran Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual*. Tanra: DKV FSD UNM
- I Arifin, Nurabdiansyah. 2014. *Karakteristik Tipografi Pada Desain Iklan Komersial Majalah Makassar Terkini Edisi Januari*. Makassar: Fakultas Seni Dan Desain
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual Advertising Graphic Multimedia*. Andi: Yogyakarta
- Kusuma, Aditya Dewa. 2013. *Perancangan Buku Pop-Up Cerita Rakyat Bledhung Khuwu*. Universitas Negeri Semarang
- Muhammad Alimuddin, Ridwan. 2011. *Alam, Budaya, Manusia*. Jakarta: PT Info Budaya Nusantara
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta
- Puspita, Sanni. 2016. *Perancangan Buku Cerita POP-UP Tentang Kisah Perjalanan Sawerigading Kenegeri Cina*. Skripsi tidak diterbitkan. Program Studi Desain komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2007. *Irama Visual*. Fakultas Seni Rupa ISI: Yogyakarta
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunkasi Visual*. Jalsutra: Yogyakarta
- Tim Penulis Eprints. 2011. *Pengertian katalog* <http://www.eprints.undip.ac.id> (online). Di akses pada tanggal 10 juli 2017 jam 21.15.WIT
- The Templar Company*. 2009. *Pop-Up Malam Yang Bersalju*. Jakarta: Erlangga for Kids
- Wahyudi. 2011. *Profil Kebudayaan, Pariwisata, Polewali ,Mandar*. Dinas Pariwisata: Polewali Mandar

Tim Penulis stikom, 2011. *Pengertian Pop_Up*, (online). <http://www.sir.stikom.edu.c>
[om](http://www.sir.stikom.edu.c)), Di akses pada tanggal 10 juli 2017 jam 22.54. WIT

Simamora, 2003. *Pengertian promosi-*
definisi tujuan.html (online) <http://www.landasan> teori. com/2015/07/, Di
akses pada tanggal 12 juli 2017 jam 18.33. WIT



MENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224
Telp. (0411) 888524

Nomor : 602a/UN38.21.2/PP/2016

Makassar, 19 Februari 2015

Lamp. :

Hal : Permohonan Pembimbing/
Konsultan Skripsi

Th. : 1. Drs. Aswar, M.Ds.
2. Drs. Muh. Saleh Husain, M.Si.

di Makassar

Dengan hormat,

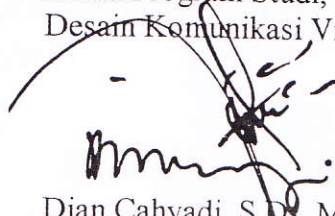
Kami mengharapkan kesediaan Saudara kiranya berkenan menjadi pembimbing/konsultan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Inam Muslimin
Stambuk : 1286141011
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Skripsi : ~~Perencanaan~~ Perancangan Komunikasi Visual Penunjang Promosi Wisata
Mandar.

Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi,
Desain Komunikasi Visual



Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.
NIP. 19770518 200812 1 001

*Coret yang tidak perlu

Tanda tangan

Drs. Aswar, M.Ds.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~


(.....)

Drs. Muh. Saleh Husain, M.Si.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~


(.....)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung Jalan Mallengkeri, Makassar 90224
Email: fsd@unm.ac.id

USULAN JUDUL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : INAM MUSLIMIN
No. Induk Mahasiswa : 1286141011
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Tempat/Tanggal Lahir : 13 APRIL 1993
Judul yang diajukan :

1. PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TIPOGRAFI MANDAR
2. PERANCANGAN ANIMASI STOP MOTION KE EDUKASI AGAMA
3. PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENUNJANG PROMOSI STUDIO DAN PERLENGKAPAN FOTO "BANT BEE"

Disetujui oleh :

Penasehat Akademik,

MUH. SALEH HUSAIN, M. Si

NIP

Makassar,

Mahasiswa yang bersangkutan,

INAM MUSLIMIN

NIM 1286141011

PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

1. Judul yang disetujui :

~~Perancangan Animasi Stop Motion Belajar Sholat~~
~~judul PANDU~~

Perancangan Komunikasi Visual Penunjang Promosi

2. Pembimbing yang ditugasi :

2.1. Dr. Anwar, M. Si

2.2. Dr. Muh. Saleh Husain, M. Si

Makassar, 18/02/2016
Ketua Program Studi,

DIAN CAHYADI, M. Si

NIP

Rangkapan :

1. Ketua Program Studi
2. Kasubag Pendidikan
3. Penasehat Akademik



PERPUSTAKAAN
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Kampus FSD Parangtambung, Jln. Dg. Tata/ Malengkeri Tlp. 0411-888524/Fax.0411-888524

SURAT KETERANGAN BEBAS PEMINJAMAN

NOMOR...../PERPUS.FSD/...../20.....

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: /NAM MASLIMIN

Nim

: 1286141011

Prog. Studi

: Desain Komunikasi Visual

Alamat

: Karutung, Makassar

Telah bebas dari peminjaman buku pada perpustakaan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dan telah memberikan sumbangan sebesar Rp. 25.000,- untuk pengembangan perpustakaan Fakultas Seni dan Desain. Keterangan ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 Januari 2018

Pengelola Perpustakaan,



SRI RAHAYU ISWARI, S.Pd

Catatan:

Dibuat 3 rangkap masing-masing

1. Jurusan
2. Perpustakaan
3. Mahasiswa ybs



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

UPT PERPUSTAKAAN

Jl. AP.Pettarani Gunung Sari Baru Makassar-90222

[Http://perpustakaan.unm.ac.id](http://perpustakaan.unm.ac.id)email:perpustakaan@unm.ac.id

Telp:081354743230

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

No: 234 /UN.16/TU/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa :

Nama : INAM MUSLIMIN
NIM/ No. Anggota : 1286191011
Fakultas/ Jurusan : Fakultas Seni Dan Desain / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Alamat : Karunrung

Benar sudah tidak mempunyai pinjaman koleksi dan hal lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di UPT Perpustakaan Universitas Negeri Makassar.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan seperlunya

Makassar, 22 Januari 2018

Kepala,

Prof. Oslan Jumadi, S.Si., M.Phil., Ph.D
NIP. 19701016 199702 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Alamat : Jalan A.P.Pettarani Makassar Telp. (0411) 865677 Fax. (0411) 861377
Laman: www.unm.ac.id

Nomor : 1502 /UN36.11/EP/2018

31.5.....2018

Lamp : 1 (satu) Berkas

Hal : Permohonan Ujian Tugas Akhir
Program Srata Satu (S1) / Diploma Tiga (D3)

Yth
Dekan... FSD... Universitas Negeri Makassar
Makassar

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama / NIM : INAM MUSLIMIN
2. Tempat / Tgl.Lahir : Tanggaa-Tanggaa 12 April, 1993
3. Prodi : Desain Komunikasi Visual
4. Fakultas : Seni dan Desain
5. Alamat / No.Hp : 085398606493

Dengan hormat mengajukan permohonan untuk ujian tugas akhir program Srata Satu (S1) / Diploma Tiga (D3). Bahwa kami telah menyelesaikan Ujian tentamen mata kuliah pada program Srata Satu (S1) / Program Diploma Tiga (D3). Adapun judul tugas akhir kami ajukan sebagai berikut :

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI
WISATA KABUPATEN POLEWALI MANDAR

Sebagai bahan Pertimbangan Bapak, bersama ini kami lampirkan :

1. Daftar nilai yang diketahui oleh ketua Jurusan / Prodi dan Kabag Diksama BAAK
2. Fotocopy Ijazah terakhir
3. Keterangan Bebas Perpustakaan
4. Bukti Pembayaran SPP
5. Pas Foto Hitam Putih Ukuran 3x4 (Pakai Jas) 2 Lembar.
Masing-masing 2 rangkap (1 Rangkap untuk BAAK dan 1 Rangkap Untuk Fakultas)

Atas persetujuan Bapak Sangat kami harapkan dan atasnya diucapkan terima kasih.

Menyetujui :
Kabag. Diksama,

Drs. Bakkarang M.Pd
NIP 196412311986021004

Pemohon,

NIM 120614104



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

ALAMAT : Kampus FSD UNM Parngtambung jln. Dg. Tata Makassar 90224, Tlp. (0411) 888524

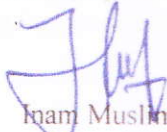
LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Inam Muslimin
Stambuk : 1286141011
Program Study : Desain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar

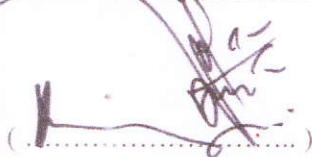
Tugas akhir yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat / layak untumelaksanakan **Ujian Seminar Hasil**.

Makassar.....2018


Inam Muslimin
Nim 1286141011

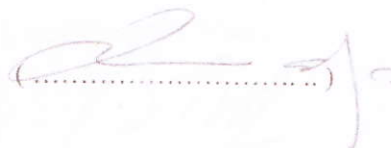
Dosen Pembimbing I :

Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds
NIP. 19770518 200812 1 001


(.....)


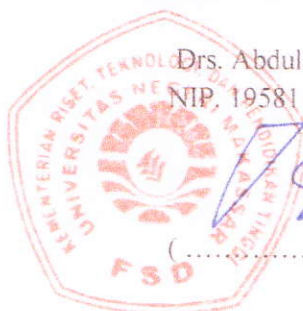
Dosen Pembimbing II :

Drs. Aswar, M.Ds
NIP. 19660423 1990002 1 001


(.....)

Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual

Drs. Abdul Azis Said, M.Sn
NIP. 19581104 199003 1 003


(.....)




KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 1076/UN36.21.2/TU/2018
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Draf Skripsi/Laporan Hasil Penelitian
Hal : Undangan Seminar Hasil/Konsultasi

Yth.:

1. Dian Cahyadi, S.Sn, M.Ds. (Pembimbing I)
 2. Drs. Aswar, M.Ds. (Pembimbing II)
 3. Dr. Ir.Agussalim Djirong, MT. (Reader)
- di Makassar

Disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka Seminar Hasil Penelitian Skripsi Mahasiswa a.n. Inam Muslimin NIM 1286141011 yang akan berlangsung pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 7 Juni 2018
Waktu : 15.00 wita
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM (Gedung DI Lantai II)

Maka kami mengharapkan kehadiran Bapak untuk menghadiri seminar tersebut guna memberikan masukan sebelum skripsi mahasiswa yang bersangkutan diujikan.

Judul Skripsi :

“ Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar.

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dilaksanakan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak diucapkan terima kasih.

Makassar, 5 Juni 2018

Ketua Program Studi,

Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.
NIP.195811041990031003





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 1155/UN36.21/PP/2018
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Skripsi
Perihal : Ujian Sarjana Lengkap (skripsi)
Yth. : 1. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
2. Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.
3. Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.
4. Drs. Aswar, M.Ds.
5. Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT.
6. Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.
di Makassar.

3 Juli 2018

Dengan hormat, kami mengundang Saudara untuk menguji Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Inammuslimin /1286141011	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum
		2. Sekretaris : Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.
		3. Pembimbing I : Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.
		4. Pembimbing II : Drs. Aswar, M.Ds.
		5. Penguji I : Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT.
		6. Penguji II : Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Kamis, 5 2018
Waktu : 14.00 Wita
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM Gedung DI Lt. II
Judul : Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali
Mandar.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

- | | |
|------------------|--|
| 1. Nama | : Inam Muslimin |
| 2. NIM | : 1286141011 |
| 3. Program Studi | : Desain Komunikasi Visual |
| 4. Judul | : Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar |

Tugas Akhir yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk melaksanakan **Ujian Tugas Akhir**.

Makassar, 28 Juni 2018

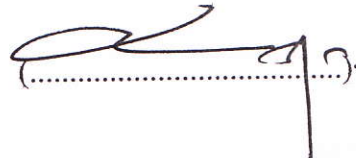

INAM MUSLIMIN
NIM. 1286141011

Dosen Pembimbing :

Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19770518 200812 1 001


(.....) 

Drs. Aswar, M.Ds.
NIP. 19660423 199402 1 001

(.....) 

Dosen Penguji :

Dr. Ir. Agussalim Djirong, MT.
NIP. 19640623 199111 1 001

(.....) 



Inam Muslimin. Dilahirkan di Tangnga - Tangnga pada tanggal 13 April 1993, anak keempat dari 4 bersaudara, anak dari pasangan Almarhum Muslimin dan Sudaeri. Penulis menyelesaikan pendidikan. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) masuk pada tahun 2000 di SD 014 Tangnga - Tangnga dan tamat pada tahun 2006. Pada tahun 2006

kembali melanjutkan pendidikan menengah pertama di Madrasah Tsanawiyah (MTsN) Tinambung dan tamat pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Majene jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun yang sama, penulis memasuki jenjang pendidikan tinggi, pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain di Universitas Negeri Makassar sampai sekarang (2018). Atas perjuangan dan kerja keras diiringi dengan doa serta rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Makassar dengan menyusun skripsi dengan judul:

“Perancangan Komunikasi Visual Promosi Wisata Kabupaten Polewali Mandar”